インターネットで
対戦＆チャット
その名も「つなゲー」
あつまれ!
ぐるぐる温泉
平成11年2月12日発行（隔週金曜日発行）第11巻第4号（通巻146号）平成3年5月16日第3種郵便物認可
隔週刊 ドリームキャストファン
1999
NO.4
2月12日号
550YEN
ドリームキャスト
FAN
緊急
速報
ガンダム＆ボトムズ
DCで夢の競演!!
サンライズ英雄譚
■とことん遊び倒す連続攻略
神機世界エヴォリューション
ソニックアドベンチャー
戦国TURB
■カプコン本気の
DCラインナップに肉薄!!
パワーストーン
MARVEL VS. CAPCOM
■CONTINUE TO REPORT
シェンムー～莎木～
北へ。White Illumination
リアルサウンド～風のリグレット～
エレメンタル・ギミック・ギア
サイキックフォース2012
魔剣X
通信対戦開幕!!
セガラリー2
■新タイトル連発!!
あつまれ!ぐるぐる温泉
スーパースピード・レーシング
レッドラインレーサー
七つの秘館 戦慄の微笑
ZX-9

D2 -SHOCK!-
初回特典『Dの食卓２』体験ディスク付
opening movie,first scene,stewardes battle
snow mobile,sound file and more...

リアルサウンド
～風のリグレット～

3.11 on sale.
4800 yen(not including tax)

ぷるぷるパック　ネットワーク　ビジュアルメモリー　対応

WARP Inc. Seizan bldg. 4F,2-12-28,kitaaoyama,minatoku,tokyo,japan

NEC

F川P 「の、の、のわんどっあーこの広告は！」
羊博士 「何が？いいじゃん」
F川P 「いいわきゃないだろー」
羊博士 「しょうがないじゃん予算の都合で
　１ぺーじに２つなんだから」
F川P 「普通上下に分けるとか左右で割るとか
　するだろがっ！」
羊博士 「そんな普通じゃつまんない」
F川P 「普通でいいんだーーーー！」
羊博士 「でも、もう遅いよ」
F川P 「こんなんが上にみられたらどうすんだ、
　固い会社なんだから」
F川P 「載せられん事言うなーーー！
　とにかく上から絶賛発売中！とロゴだけ
　しっかりかぶせとくのだぁぁぁぁーーー」

あなたは何物なのか？
好きにすれば？

戦国CROSS

絶賛発売中

Advanced Action Role Playing Adventure

戦国TURB™
せんごくたーぶ

かわいくもシュールで不思議なTURB世界。
宇宙を放浪する孤独な少女じのちゃんが、
らいよん惑星で繰り広げる
「ねこ」VS「ひつじ」の壱百萬ポリゴン大合戦！
これがいいのだ。

生物進化シミュレーションRPG

SEVENTH CROSS™
セヴンスクロス

ニューロテクノロジー*S.O.M[人工生命]と
ドリームキャストの画像表現が生み出す、
プレイヤーに委ねられた
「世界」と「進化」のサバイバル・・・。

＊S.O.M (Self Organization Map) とは、T. コホネン氏の提唱している
自己組織型ニューラルネットワークであり、主として一定型式のパタンの種類分けに用いられる。

希望小売価格　各5,800円（税別）

お問い合わせ
NEC NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)

＊ホームページで情報公開中
http://www.nehe-et.gr.jp/

Internet NO. 1101 （アイタイ）
ホームページへ簡単に番号だけでアクセスできる
インターネット番号を採用しています。
インターネット番号の詳細については
http://www.hatch.co.jp/へ

ドリームキャストFAN CONTENTS

2月12日号
1999 No.4

●COVER MOTIF:サンライズ英雄譚(仮称)
●CG WORK:アトリエ彩
©サンライズ/創通エージェンシー・サンライズ/サンライズインタラクティブ 協力:アトリエ彩
●COVER DESIGN:鈴木俊明

※ゲームインデックス(索引)、ご質問電話番号、本誌スペック表の見方はP140に掲載してあります。

CONTENTS

いよいよ

通信対戦開幕!!

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

セガラリー2

紆余曲折はあったものの、ついに発売された『セガラリー2』。目玉である通信対戦で盛り上がっている人も多いだろう。そんな人たちのために勝てるテクニックを伝授する。

DC	発売中（1月28日） 5800円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	2人同時
発売元	セガ	データセーブ	81・プレイデータ
開発元	セガ	対応周辺機器等	レーシングコントローラ
ジャンル	レース	現在の開発状況	100%

全国のライバルに差をつけろ!!

Lets' Play NETWORK BATTLE!!

通信対戦にも役立つ各コース攻略開始!!

コースを知らなくては話にもならない。そこで今回は、基本となる業務用の4つのコースを解説。チャンピオンシップで優勝を狙え！

テクニック向上のために各マシンの特性を解説

たくさん用意されているマシンには、当然それぞれに特徴がある。業務用で使用できた8台のマシンについて、その特徴を解説する。

まだ見ぬ全国の強豪たちに勝利するためのポイント集

前号で発売日が1999年未定とお伝えした『セガラリー2』。しかし直後に1月28日発売決定という情報が飛び込んできた。残念ながら本誌発売日の都合上、お伝えするのがソフト発売後という事態になってしまったことを、まずはお詫びしたい。そのぶん、今回から始まる攻略情報には特に力を入れてお伝えしていこうと思う。みんな楽しみにしている通信対戦で勝率を上げるためにも、まずは最初に『セガラリー2』の基本的な部分を中心に解説していくぞ。

⇧いよいよスタート『セガラリー2』

⇦⇨通信対戦を制するためにも、各コース、マシンの把握が必要。これからの攻略を読んでいけば、勝率アップ間違いなし！

セガ公式ランキングスタート！

セガ公式ランキング「セガラリーネットランキング」が開設。全国のランキングを閲覧、自分のベストタイムを登録することが可能だ。ドリームパスポートかパソコンで下記のURLにアクセスすれば、リアルタイムで変化する順位を閲覧できるぞ。登録はレコード画面で表示される各モードの1位のパスワードを登録するだけだ。

SEGA RALLY NET RANKING

TOTAL RANKING　　Time Attack DESERT SS1

NEXT

Rank	Driver's Name	Machine	Gear	Time
1	たま_2	COROLLA WRC	4AT	2'15"000
2	みさお	DELTA HF Integrale	4AT	2'15"001
3	じゅんじゅん	205 TURBO 16	4MT	2'42"302
4	よっしー	IMPREZA 555	6MT	2'43"973
5	じんどー_2	037 RALLY	5MT	2'44"414
6	そらまめ	IMPREZA 555	6MT	2'46"266
7	さゆり	ALIPINE A110	5AT	2'48"424
8	orihara	205 TURBO 16	4MT	2'49"083
9	永遠はあるよ	DELTA Integrale 16v	4AT	2'49"366
10	氷上シュン	LANCER Evo5	4AT	2'49"395
11	うっきー	DELTA HF Integrale	4AT	2'49"428
12	美樹	STRATOS	5AT	2'49"429
13	mark.satyone	ABARTH RALLY	4MT	2'49"736
14	ばかぼん	106 MAXI	4AT	2'49"789
15	マネキン	LANCER Evo5	6MT	2'49"993
16	佳奈子	037 RALLY	4MT	2'50"166
17	美鈴	205 TURBO 16	4AT	2'50"179
18	よっぱらい親父	MAXI MEGANE	4MT	2'50"369
19	らりらり	CELICA GT-Four ST-205	4MT	2'50"428
20	青大将(田中邦衛)	ALIPINE A110	7MT	2'50"698
21	aya	DELTA HF Integrale	4AT	2'50"836
22	ちぇりーボーイ	LANCER Evo5	4MT	2'51"003
23	18禁野郎	LANCER Evo3	4AT	2'51"019

http://www.segarally.com/ ※詳しくはP134参照のこと。

アーケードモードの4コースと8台のマシンのポイントを解説

やはり基本となるのは、業務用のコースとマシンだろう。そこでここからは、業務用を完全移植したアーケードモードを中心に、4つのコースと8台のマシンについて解説する。まさに完全移植にふさわしく、業務用のテクニックがドリームキャスト版でもそのまま使用できるので、経験者は試してみてはいかがだろう。

↑まずは基本となるアーケードモード4つのコースを制覇しよう

↑マシンの特徴を知っておけば、コース攻略も自然と変わってくる

まずはマシンの特性を知る

最初から使用できるマシンは全部で8台。基本的な能力に差はなく、プレイヤーの好みで選んで大丈夫だ。違いというのはマシンの駆動方式の違いによる挙動、操作感覚の違いである。最初から使える8台を大別すると右の3つに分類できる。それぞれどんな特徴があるのか、詳しく解説していこう。これらの特徴を知っておけば、もっとも自分に合ったマシンを見つけることができるだろう。

↑各マシンによって向き不向きがある。その見極めが大事だ

↑コースによってマシンを代えていくのも攻略法の1つ

↑基本的にマシンに大きな性能の差はない。自分の好みで選んでも可

↑自分のテクニックにピッタリ合ったマシンを見つければ、あとは練習でスキルアップだ

MR MIDSHIP ENGINE REAR DRIVE ミッドシップエンジン・リアドライブ

エンジンを車体中央よりやや後方に配置し、後輪にパワーを伝えて駆動する方式がMR。重心が後方にあるため非常にシャープなハンドリングが可能な反面、操作が非常にシビアで、オーバーステアが出やすい特徴がある。テールが流れやすいので、ドリフト後はアウトにふくらみやすく、またグリップの回復も難しいマシンでもある。このMRを採用しているのは、最初に選択できる8台のマシン中、ストラトスのみ。前作のサターン版『セガラリー』のストラトスを経験したことのある人は、あのクイックな挙動を思い出そう。

・ランチア　ストラトス

↑ストラトスといえば、あのシビアな挙動を思い出す人もいるだろう。そのクイックさは『セガラリー2』でも健在である

FF FRONT ENGINE FRONT DRIVE フロントエンジン・フロントドライブ

車体前方にエンジンを配置、前輪で駆動する方式がFFである。唯一、プジョー306MAXIが採用。エンジンが前方にあるため重心が前方にある。そのためアンダーステアが大きい傾向があり、加速もやや苦手で挙動が緩やかな点が特徴。しかし最大のメリットは、操作性がすこぶるいいということ。ようするに通常走行中の安定性が非常に高いのである。そのため比較的扱いやすいマシンになっており、特に初心者にとっては『セガラリー２』入門用として最適なマシンといえる。上級者なら、その真価が分かるだろう。

・プジョー306MAXI

↑8台の中では唯一のFF車であるプジョー306MAXI。挙動がゆったりしていてグリップ志向のマシン。奥の深いマシンである

4WD 4WHEEL DRIVE 4ホイールドライブ

車体の前方にエンジンを配置、前輪後輪、４つのタイヤ全部にパワーを伝えて駆動するのが4WD。最近のラリーではほぼ主流となっている駆動方式だ。上記2台以外は全車この4WD車である。4つのタイヤが路面にパワーを伝えるということは、引っ張る力と押し出す力が同時に車体にかかるということ。つまり加速性能が高く、また安定性も高い。ただしアンダーステアが出やすい傾向もあり、コーナーで苦労することも。そのため、4WD車ではドリフトというテクニックが重要になる。

・スバル　インプレッサWRC'97
・ミツビシ　ランサーEvoV
・フォード　エスコートWRC
・トヨタ　カローラWRC
・トヨタ　セリカGT-FOUR
・ランチア　デルタ

↑どんなコンディションでも対応できるのが4WDの強み

MR車の特徴・注意点

操作してみると分かるが、ステアリング操作に対して非常にシビアな反応を見せるストラトス。また重心が後方にあるためテールが流れやすい。これらの特徴を理解して操る際には繊細なハンドリングとアクセルワークが重要。プレイヤーにかかる負担は大きく、どちらかといえば上級者向けのマシン。右に左に大きく車体を振り回す豪快なドライビングが楽しい。

🔼テールが滑りやすいので、グリップの回復に苦労することも

🔼タイトなコーナーでも、素早く対応できるのは魅力的

・シビアな挙動
・少しのミスが命取り

🔼微妙なアクセルワークとステアリング操作が必要なので、初心者には少しツラいかも。テクニシャン向けのマシンか

➡独特なフォルムとカラーリングで、人気の高いストラトス。やはり1度は使用してみたいマシンだ

FF車の特徴・注意点

前方が重いためテールを滑らせにくい。つまりドリフトしにくいマシンといえる。そのためグリップ走行がメインとなる。コーナーでは早めにアクセルオフ、小さく回って早めに加速。つまりコーナリングの基本を覚えるのに最適だ。またドリフトのように余計な操作がない分、初心者にも楽に扱える。上級者でもマシンの扱いやすさから、好んで使用する人も多い。

🔼基本はグリップ走行。ライン取りが重要になってくるマシンだ

🔼アウト・イン・アウト、スローイン・ファストアウトの基本を忠実に

・基本的にはグリップ走行

🔼ドリフトは少し苦手なので、コーナーでは確実な減速と、少し早めの立ち上がりでカバーしていきたいところだ

➡初心者から上級者まで、使う人を選ばないのは魅力。まさに無限の可能性を秘めているのだ

4WD車の特徴・注意点

4WD車の醍醐味といえば、やはりドリフトだ。カウンターが最小限ですむ点も、4WD車のコーナリングでドリフトが有効な手段の理由だ。ただしグリップを早めに回復しないとパワーが無駄になりタイムロスになる。コーナーでは最小限のテールスライド、そして素早い立ち上がりで豪快に走ろう。まずは、この4WD車を完全に操れるように練習していこう。

🔼豪快なドリフトでコーナーをクリア。これぞラリーの醍醐味か!?

🔼ドリフトしても、小さいカウンターだけでリカバリーが可能

・ドリフトでコーナーを攻める
・滑りすぎに注意

🔼調子に乗ってドリフトばかりしているとタイムロスにつながるコーナーもあるので要注意だ

➡4WD車の魅力は、なんといっても豪快なドリフト。魅せるプレイに徹してみるのも一興かも

初級コース DESERT デザート

初級なので難しい部分はないものの、これから走るために必要な、すべての基本が含まれている。まずはデザートコースで『セガラリー2』の楽しさに触れてほしい。

デザートコースの特徴

オールグラベルといっても差し支えないデザートコース。コース幅も広く、特にタイトなコーナーも存在しないため、基本的な操作を覚えるのに絶好のコースだ。ここでドリフトやコーナリングの基本などを覚えておこう。『セガラリー2』は普通のレースゲームのセオリーが通用しない場合もあるので、その特徴を覚えるのにも絶好といえる。チャンピオンシップでの目標は、ゴールまでに11位に入れるようになることだ。

⬅コース全体が砂利道。サファリがモデル

⬅比較的緩やかなコーナーと、長い直線で構成されている。ラリーの魅力が詰まっている

⬆ギャラリーもいっぱい。キリンなどの動物もいる

POSITION 16th→11th

ポイントA ・草地に入って曲がる

デザートコース最初の難関。緩やかで長いコーナーが待っている。ここは道幅も広く、確実に減速すれば問題なく曲がれる。コース上には水溜りがあるので、それを避けるためにイン側にある草地に入って曲がる。草地に入っても減速はほとんどない。水溜りでの減速が大きいので、思いきりインをついて曲がってしまおう。

⬆前方に水溜りがある。それと左の柵の間を抜けていく

ポイントB ・タイミングよく連続で

右、左と連続してコーナーがやってくる。コーナー単独では考えず、2つ1セットで考えておこう。

まずは最初の右コーナー。まずアウト側に寄っておき、ドリフトでなるべく直線的に抜けていく。続く左コーナーも同様に。両方とも基本はアウト·イン·アウト。しかし大幅にラインを乱してアウト側の壁に激突すると大幅な失速となるので、立ち上がりは素早く、そしてラインを中央に。

⬆コーナー幅をいっぱいに使い、なるべくスピードを殺さないように

ポイントC ・スピードを殺さずに

最難関といってもいいコーナーがココ。草地のようなエスケープゾーンがないため、ライン取りが重要になってくる。スピードを落とさずにクリアするためには、やはりドリフトが一番。4WD車とMR車はアウトから進入、内側の壁に向かってステアリングを切ってドリフト開始。素早くカウンターを当てて脱出する。FF車の場合はアウト·イン·アウトで壁スレスレを走り抜けよう。

⬆壁しか見えないが、そこをスレスレにドリフトしていく

⬆コーナーを脱出したら、次のコーナーへの準備に入ること

ポイントD ・ライン取りに注意

最終コーナーも基本どおり走れば特に問題ない。ただし、コーナー出口はほんの少し右に曲がっているので、そのままアウトに膨らんでしまうと減速の恐れがある。コーナー脱出ではアウトいっぱいに高速で抜けようとしないで、道の中央付近に出るように。あとはゴールまで加速すればいい。

⬇コーナーを出たら、ラインは中央付近にもってくる

SEGARALLY 2 MOUNTAIN

中級コース START MOUNTAIN マウンテン

中級コースのマウンテンは、たくさんのコーナーが連続して待ちうける、非常にテクニカルなコースだ。全体のタイムを縮めるためにもっとも重要なコースでもある。

マウンテンコースの特徴

オールターマックのマウンテンはタイトなコーナーも多く、アーケードモードの4つのコース中、もっともテクニカルなコースといってもいい。ヘアピンなど角度の違う各種コーナーがそろっているので、ここでコーナリングのテクニックを磨こう。タイムを縮めるためにも重要なコースで、チャンピオンシップにおいてはポイントとなるコースだ。ここで6位までに入っていないと、最終的な優勝はツライ。

オールターマックでグリップはよい

ヘアピンのように、テクニックが必要なコーナーがたくさん

チャンピオンシップでは、ここで6位になっていないと後がツライ。最後までに抜け！

POSITION 11th→6th

ポイントA ・2つ1セットで考える

スタートしてちょうどスピードが乗ってきたところに出現する、かなりイヤなコーナーがココ。しかも2つ連続なので、クリアはセットで考えておこう。

まず最初にアウトギリギリまで寄り、タイミングを計ってイン側ギリギリに突っ込む。そのまま角をカスめるようにクリア、少し大きめに膨らんで次のコーナーに備える。2つ目のコーナーも同じように突っ込んでいけばOK。

まずはアウトいっぱいに寄っておく

コーナーギリギリをかすめて脱出。そのまま次に移行

次のコーナーも同様にクリア

ポイントB ・ヘアピンに備えて

特に問題ないコーナーだがヘアピンが待っているので、ここはミスなく確実に。FF車の場合は少し大きめにラインを取り、その他は基本のアウト・イン・アウトで。

他のマシンの動きにも注意してベストラインを通っていく

ポイントC ・サイドブレーキは不必要

マウンテン最難関のヘアピンだ。だがサイドブレーキは必要なく、シフト、アクセルワークで抜けられる。まず左側に寄っておき、チェックポイントを抜けてコーナー直前に3速に落としてステアリングを切ってフルブレーキ。自然にテールが流れたらカウンターを当てて脱出、4速に上げて加速していく。ブレーキングだけでもクリアすることはできるぞ。

すでにこのあたりから進入準備。落ち着いていこう

頭からコーナーの頂点に突っ込む感じでいく

ポイントD ・ラインをしっかり知る

ここもヘアピンだが、前よりは楽にクリアできる。直前の右コーナーを抜け、ラインを右側に寄せながらアプローチ開始。3速に落として左にステアリングを切り、コーナー奥をかすめるようなライン取りを。早めにアクセルを入れるとアウトに膨らみすぎて壁に激突するので、完全にコーナーを抜けるまで我慢する。

150km/h程度まで落とせば、余裕で曲がれるだろう

上級コース SNOWY スノウィ

一面の雪景色が美しいスノウィコース。その見た目とは裏腹に、ドライバーにかなりの負担をかける難コース。コースを完全に覚えて無事に走り抜けるようにしよう。

スノウィコースの特徴

コース全体が雪に覆われたコースで、路面状態が徐々に悪化していく。コース全体を通して非常にスリップしやすい。しかもイヤなコーナーも多いと、難易度は非常に高い。初めて挑む人なら、完走すら難しいかもしれない。ここは雪道への対応を覚えるのはもちろんだが、タイムを狙うのは後回し。速さより確実性、ミスを押さえることを優先させて走ろう。チャンピオンシップで順位を1つ上げて5位になれれば上等だ。

⬅雪は見えなくても路面は凍結しているのだ

⬆ここで敵車を抜くのは至難。1台抜ければいいだろう

⬅基本を守って早めの行動、そして安全運転を心掛ける。コースを覚えたらタイムを狙え

POSITION 6th→5th

ポイントA ・素早く確実に

スタート直後に右、左と、緩やかなコーナーが続く。通常なら問題ないが、ここは雪道。かなり滑るので少しスピードは押さえ、コーナー手前で早め早めに切り返して確実にクリアしていこう。

⬆早めにアプローチしたらアウト・イン・アウトの基本どおりでOK

ポイントC ・十分に減速する

スノウィ最大の難関が、このヘアピンである。さらにスリップしやすいので難易度は非常に高い。
基本的にはマウンテンのヘアピンと感覚は同じで大丈夫。シフトは2速に落とし、ステアリングを切ってブレーキング。十分にテールが流れたら少しずつアクセルを戻し、同時にシフトアップしていく。もう少し強引にいくなら、ブレーキを踏んだらサイドブレーキを使って曲がってしまおう。

⬆一気にスピードを落として車体の向きを変える。ここでサイドブレーキを使ってもいい

ポイントB ・コースを完全に覚える

右コーナーが連続するので思わずスピードを出したくなるが、ここは我慢して確実に。早めにアウトから進入、スピードを落としてインに切り込んでグリップさせる。コーナリングのタイミングを完全に覚えておこう。

⬆左に寄ってアクセルを緩める

⬇アクセルワークとハンドリングで微調整を繰り返す

ポイントD ・早めの対応を

緩やかな最終コーナー。ここも進入、減速を早めにしておけば、特に問題はない。ただし、コーナー出口で少し右に曲がる小さなコーナーがある。忘れずに左側に寄って対応できるように。

⬆もう少し前で敵車を抜きたい。ここは危険が大きすぎるから…

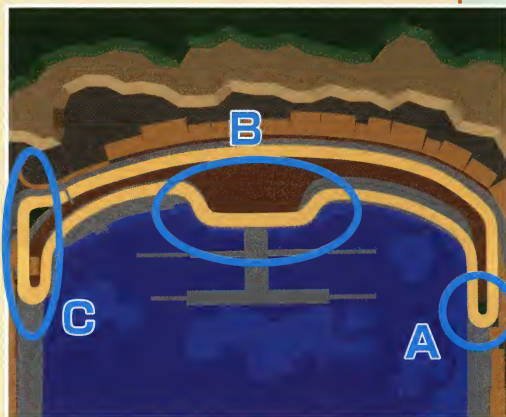
超上級コース RIVIERA リビエラ

最後に待っているのは、夜の市街地で公道を走るリビエラコース。これまで培ってきたテクニックを総動員して優勝を目指せ。表彰台に上がることができるかな？

リビエラコースの特徴

長い直線と非常にタイトなヘアピンが2ヵ所あるリビエラ。最終ステージにふさわしく、夜景が美しいオールターマックコースだ。難易度は高くなく、1周の走行距離も短い。しかし、ここは2周1セットで走るという特徴がある。特徴的なヘアピンではサイドブレーキが必要になるだろう。ここで最終的に1位になれば優勝となる。抜きどころはたくさんあるぞ。

ヘアピン2ヵ所、2周するので計4回もヘアピンがあることに

ここまで来たプレイヤーなら、それほど問題なく走ることができるだろう。最後まで集中だ

POSITION 5th→1th

ポイントA ・サイドブレーキ初使用！

このコース最初の難関が、このヘアピンだ。直前に右コーナーがあるので進入角度に注意しよう。

ヘアピン直前で3速、もしくは2速まで落とし同時にステアリングを切り込みブレーキング。さらにサイドブレーキを使うことで、車体はインに向くはず。そうしたら徐々にシフトアップ、アクセルを戻してクリアしていこう。

アプローチ開始からするべきことが多い。落ち着いて素早く行動だ

ポイントB ・リズムに乗せて右に左に

ヘアピン後にはクランクのようなコーナーが2ヵ所ある。ここはあまりスピードを落とさずにクリアしたい。両方とも進入は当然ながらアウト側から。そしてコーナーの頂点を結ぶようなラインを取り、なるべく直線的に抜ける。スピードがかなり乗っているが、ステアリング操作は素早く確実に、タイミングよくおこなうこと。

ステアリング操作が重要。体に覚えこませよう

ポイントC ・最初のヘアピンとは違うぞ

最後の難関もヘアピンだが、最初のヘアピンとは多少違う。ヘアピンへのアプローチのしかたが違うので、少し難易度は上がっているのだ。直前の左コーナーの出口からヘアピンまでの距離が短いため、対応が遅れる場合があるのだ。

まず左コーナーを抜けたらすぐにヘアピンへの進入準備。2速まで落としてブレーキ。インの壁にぶつけるくらいにステアリングを切ったら再びサイドブレーキ。そして車体をグルっと回して出口に向かせるのだ。そしてカウンターを当てながら脱出する。さらに先には右コーナーが待っているが、アウト･イン･アウトの基本さえ守っていれば問題なく曲がれる。

アプローチに失敗すると外側に膨らむぞ

直前の左コーナーを抜けたらすぐに車体を左に寄せて準備

ヘアピンとセットのように考えたほうが失敗は少ない

岡本吉起氏が本音

常務取締役開発本部長
カプコンの顔として幅広い活動にいそしむ多忙の人。関西系の軽いノリの裏に、鋭い牙を隠し持つ業界の御意見番でもある。

DC成功のカギを握るパートナーカプコン。いよいよこのカプコンの新作がホップ、ステップとばかりに登場する。しかしジャンプとなるはずの『ベロニカ』はまだ霧の中…。このソフトの情報を含め、気になる今年の戦略について、岡本氏にお話を伺った。

DC参入第①弾!! P16へGO

総天然色立体冒険活劇 パワーストーン

DC参入第②弾!! P22へGO

MARVEL VS. CAPCOM

――DC参入第1弾『パワーストーン』の登場も近いですね。
岡本　うちの主力メンバーで作った自信作です。リアルさよりも面白さを追求した、新しいタイプのゲームですね。発売日も2月25日に決定しました。本当はもっと早く出したかったんですけど、新ハードということもあって、ちょっとだけ時間がかかってしまいました。でも、みなさんが考えてたよりも早いでしょ。DC版の兄貴分、NAOMI基板を使ったアーケード版も2月上旬ぐらいから稼働を始めると思います。
――スピード移植ですよね。
岡本　凄いでしょ。2月上旬にゲーセンで遊んでるゲームが、下旬には家庭で遊べるんですよ。
――DC版発売後はゲーセンのインカムに響くと思うんですが…。
岡本　このゲームの肝は駆け引きの面白さ、対戦が盛り上がるゲームなんです。だから、DCで練習して、ゲームセンターで他流試合を楽しむって感じになると思うんですよ。相乗効果の盛り上がりを期待してます。
――ビジュアルメモリを使った連動などはあるんでしょうか?
岡本　できれば面白いよね。新しい遊び方の提供もできるし、将来的にはやってみたいけど、残念ながら今回は予定なしです。
――カプコンといえば対戦格闘の移植ですが。
岡本　まずは『MARVEL～』からとなります。これはもう完全移植ですよ。アーケード版とここが違うとか言わせません(笑)。もちろんこれ以外にも、ヒット作はどんどん移植していきたいですね。中にはすでに、作業が進んでいるヤツもありますよ。
――『ZERO3』『ジョジョ』『キカイオー』とか?
岡本　具体的にはまだ言えないんですけど、ゲームセンターでの人

緊急特別企画!!

CAPCOM 1999

そして本気度100%の

ちょっとだけ

を語る!!

気やファンの声が盛り上がれば、それだけ早く確実に出せると思うんで、皆さん応援して下さい。

──『ZERO3』は移植しないと納得しないと思うのですが…。

岡本 近いうちになんかしらの発表ができると思いますけど…。期待しててて下さい。

──今後もアーケードからの移植がDCタイトルの中心となるのでしょうか。

岡本 いえ、移植中心ということはありません。アーケードの移植もバリバリやりますが、コンシューマ専用のDCソフトも、主力で開発していきます。

──その、コンシューマオリジナルタイトルといえば、やはり『コード：ベロニカ』ですが…。

岡本 今年中に発売できるといいなぁ。なんせプロデューサーの三上は前科（発売延期の経験あり）がありますから（笑）。そのかわり作品のクオリティにはむちゃくちゃこだわりますから、だからデキに関しては全く心配してません。この前もちょっと見ましたが、我ながらいいものが出来そうです。今のところ作業もそこそこ順調みたいですしね。ただし、主人公のキャラは気に入らないんで、やり直したいと思ってます。

──ネットワーク機能を使った企画はないんですか？

岡本 通信を使った現在進行中の企画があります。僕は通信のゲームに関しては、昔から考えている企画があるんですよ。

──以前シミュレーションを作りたいとの発言も…。

岡本 ずいぶん古いこと覚えてるね（笑）。たしかに作りたいですよ。この企画がそうだとは限りませんけどね…。

──古いことついでにもうひとつ（笑）。フラグシップ（社長は岡本氏）さんがシナリオを担当している「2〜3時間で遊べて毎月発売するRPG」の現状は？

岡本 毎月発売のヤツはちゃんと、遅々として進んでますよ（笑）。現状としてはシナリオ作ってる最中です。ま、DCには鈴木裕さんの『シェンムー』もあるし、飯野さんが300万本売るって公言してる作品もあるから。そういえば、飯野さんのRPGはハードが決まってなかったんだっけ。あ、毎月発売のヤツもハードが決まってなかった。

──では、最後にDCでの意気込みをお聞かせ下さい。

岡本 カプコンはDCに社運を賭けて、脇目もふらずに突進します。いやホントに。でも、PS2が発表されたら、そんときゃ一度立ち止まって考え直すかもね。ガハハハハ。まあ、ユーザーの皆さんを裏切るようなマネはしないつもりなので、その点は安心してくれていいですよ。これからのカプコンに期待して下さい!!

カプコン
参入
第1弾
対戦アクション
新時代!!
待望の
ドリームキャスト版
画面大公開!!

カプコンの本気、未来基準のアクションがここに!

常に対戦格闘ゲームの新境地を切り開いてきたカプコンが、今新たに送り出す未来基準の「立体対戦活劇」。それがこの『パワーストーン』だ。殴る蹴る、武器を使う、一撃必殺の必殺技等の格闘ゲームのあらゆる重要なテイストはそのまま。それに加えて3Dのフィールドを自由自在に利用できる、考え得る限りの自由度を実現したこのゲームは、まさに誰でも気軽に楽しめる対戦アクションゲームなのだ。発売が待ち遠しい1作だ。

⇧⇩ここで紹介しているのは正真正銘ドリームキャスト（以後DC）版の画面である

⇧不思議な力を持つパワーストーンを集めるとキャラが変身!

⇧⇨複雑なコマンド技など一切なし。ボタンを叩くだけでいろいろなアクションができる自由度が最大の魅力だ

NAOMI版近日稼動!

2月初旬には全国でNAOMI版の『パワーストーン』が稼動開始。それから約1ヵ月後にDC版が発売される。DC版に備えて、見かけたら即プレイしておこう!

⇨NAOMI版は間もなく稼動予定。今のうちにやり込んでおこう

NAOMI版（業務用）の稼動も近い『パワーストーン』。今回DC版の画面を大量入手。気になるゲームシステムも、合わせて大公開!

DC	2月25日発売予定 5800円（税別）
発売元	カプコン
開発元	カプコン
ジャンル	対戦アクション
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
データセーブ	ブロック数未定・プレイデータ
対応周辺機器等	ビジュアルメモリ
現在の開発状況	100%

総天然色立体冒険活劇

POWER STONE パワーストーン

 ※画面写真は開発中のものです。★印のある写真はNAOMI版のものです。

3つのボタンで何でもできる!

格闘ゲームでは複数のボタンや難しいコマンド入力などが付きものだが、この『パワーストーン』ではそんな心配は全く無用。格闘ゲームビギナーでもすぐに馴染める簡単操作なのだ。さらにゲームに慣れてくれば単なるボカスカ要素だけではなく、アイテムや地形を使った駆け引きの楽しさも自然と身に付いてくるはずだ。

基本操作／使うボタンは3つだけ

NAOMI版では8方向レバーに3ボタンだが、DC版ではキーコンフィグにより自由なボタン配置の設定が可能。パンチ＋キックなどの同時押しも1ボタンにまとめて設定できるので安心だ。ゲーム中では下の写真にある3つの動作が各アクションの基本となる。アクションによってボタン同時押しの要素などはあるが、コントローラの押しやすい場所にこのボタンを配置しておけば基本はオッケー。

パンチ＋キックで何でもできる

画面ではパンチやキック以外にも天井にぶら下がったり物を担いだりといろんなアクションをしているが、これらはどうやって出すのか。実はパンチ＋キックの同時押しだけで、状況に応じたアクションを全て出せるようになっているのだ。木箱やイスに近付いてパンチ＋キックを押せば持ち上げ、柱の近くなら大車輪キック（キャラによって違いアリ）が自動的に出せる。またステージによっては天井につかまって移動できたりと、非常に自由度が高いのだ。

柱の近くでは自動的に大車輪キックが出る

屋根の低いステージではジャンプ後にパンチ＋キックを押すとぶら下がれる。このまま移動も可能だ

ジャンプしてからだとよじ登りに

机などは持ち上げて投げ付けられるぞ

投げられた物を受けとめることも可能

基本攻撃はコンビネーション

コマンド技のないこのゲームではパンチとキックによるコンビネーションが攻撃の基本。PPPPやKKKKのように4発までの連続入力が可能で、最後までヒットすれば相手はダウンする。またPKKKのように組み合わせを変えることもできる。ちなみにこのゲームにはガードが存在しないので、1発入れば一気にダメージを与えるぞ。

ボタン連打でお手軽ダメージ。攻撃の基本はコンビネーションだ

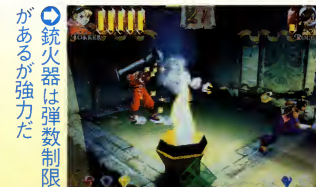
コンビネーションの性能はキャラによって違う。うまく使い分けたい

アイテムによる攻撃

対戦中フィールド内では一定時間ごとに宝箱が出現。それにキャラが触れると、中から武器アイテムが出現する。これに重なってパンチ＋キックを押すとアイテムを取って使うことができる。武器アイテムは全て使い切りで、武器を取るとキャラの頭上に弾丸（銃やバズーカ）やゲージ（刀剣）が表示され、1回攻撃するごとにこれらが減っていく。なくなった時点で武器は失われるが、宝箱は後からどんどん出現するのでケチらずに一気に使い切る方が得策だ。

また机やイスや植木鉢などを持ち上げた後、パンチで自動的に相手のいる方向へ、キックで任意の方向へそれぞれ投げられる。また相手に投げられたアイテムは、目前でタイミング良くパンチ＋キックを押すと受け止めることができるので覚えておこう。

宝箱に触れればアイテムが出現。早く取った方の勝ちだ！

ハンマーがヒットすると相手はペチャンコ。楽しい演出だ

銃火器は弾数制限があるが強力だ

広範囲を攻撃できる火炎放射器

タイマーがゼロになると大爆発！

※画面写真は開発中のものです。★印のある写真はNAOMI版のものです。

痛快無比の乱闘アクション

特殊動作／攻防にうまく取り入れよう

続いて基本攻撃以外の重要な要素を説明していこう。確かにこのゲームは自由度が高いが、ただ暴れているだけではせっかく練り込まれている攻防の面白さを存分に味わうことはできない。ある程度ゲームに慣れたらこれらのことにも注意してプレイしてみよう。

相手の攻撃をエスケープで回避

先程このゲームにはガードがないと書いたが、ちゃんと攻撃をかわす手段は用意されている。それがこのエスケープだ。相手の攻撃が当たる直前に方向ボタンを上下左右いずれかの方向に素早く押すと、マイキャラは残像を残しつつ高速移動して攻撃をかわす。タイミングが合えば、そのまま反撃に転じることも可能になるのだ。

↑相手方向にエスケープすると、背後に回り込むことができる

↑相手の動きを読んでエスケープ。無駄なダメージは受けないように

↑避けても自動追尾してくるコンビネーションはエスケープの強敵

意外と重要、ジャンプ攻撃

ジャンプは天井につかまったり段差を登る場合に使うのがメインだが、攻撃面でも効果的に活用できる。多用するのはジャンプキックとパンチ＋キック。キックは必ず相手にホーミングするため、遠くでダウンさせた時の接近用や目前で相手を跳び越えて背後に回るなどの奇襲としても有効だ。ジャンプ中に相手の頭上でパンチ＋キックを押すと真下付近の相手を攻撃する技に変化（キャラごとに違いあり）。起き上がりに重ねると結構嫌らしい攻撃だ。2段ジャンプができるキャラもいるので、回避にフェイントにとジャンプ攻撃一つ取っても奥が深そうだ。

↓三角蹴りも強力なジャンプ攻撃

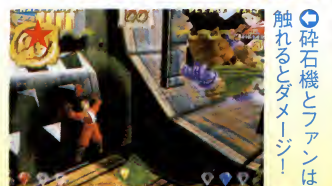
↑地上の相手を攻撃するジャンプP＋K。予測していないと回避不能？

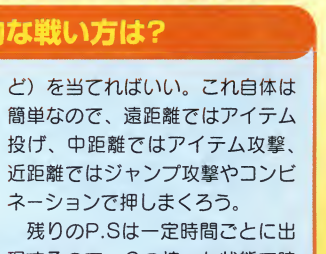
↑ジャンプKは必ず相手を追尾するので、いろんな局面で役に立つだろう

その他の要素／地形に注意！

ゲーム中では8つのステージが登場するが、特定のステージには触れるとダメージを受けるトラップが仕掛けられている。見た目に分かりやすいのはガンロックステージの溶鉱炉や砕石機だが、ワンタンステージの天井の提灯やルージュステージのかがり火など、意外なトラップもあるので注意したい。特定のポイントにぶつかるとタルや棚が崩れたり、タンスが倒れてくるといった思いがけないトラップもいくつかあるぞ。

またジャックステージでは、背景のガラスを壊すことで新しいアイテムが入手できる。各ステージの特性を把握しておくのも、対戦では重要な要素になりそうだ。

↑棚が倒れてきてダメージ

←ときおり炎を吹き上げてくる溶鉱炉

↑ガラスを割ってアイテムを入手

←砕石機とファンは触れるとダメージ！

変身前の基本的な戦い方は？

ゲーム中で赤・青・黄のパワーストーン（P.S）を集めるとキャラは変身する（次のページ参照）。変身前の戦闘はすべてこのP.Sを集めるための競り合いだと言っても過言ではない。相手の持つP.Sを奪うにはダウンする攻撃（コンビネーション・投げ・武器攻撃など）を当てればいい。これ自体は簡単なので、遠距離ではアイテム投げ、中距離ではアイテム攻撃、近距離ではジャンプ攻撃やコンビネーションで押しまくろう。

残りのP.Sは一定時間ごとに出現するので、2つ持った状態で時間稼ぎするのも作戦のうちだ。

続いて、パワーストーンで変身!!

パワーストーンで変身！ 秘めた力を

パワーストーンを3つ集めるとキャラは変身。通常攻撃がパワードライブ（PD）という技になり、ジャンプ+パンチ（キック）同時押しで超破壊力のパワーフュージョン(PF)が出せるようになるのだ。

➡変身すれば全ての能力がパワーアップ

赤い疾風 E.フォッカー

フォッカーはいわゆる主人公格のキャラ。特に弱点もないので扱いやすい。変身後は真紅のロケットマンに変身。PDはパンチが前方へのミサイル、キックが炎を纏ったジャンピングアッパーになる。PFはP+Jで全方向へのミサイル乱射、K+Jで高速で画面内を飛び回って相手を攻撃するモードになる。使うならP+Jが有効か？

桜花の舞姫 あやめ

本業がくのいちなので、やはり忍者っぽい動きをするあやめ。体が小さいうえ動きも比較的速いので、チョコマカ相手の周りを飛び回る戦法が有効そう。ちなみに彼女は2段ジャンプができる。変身後のPDはパンチが手裏剣飛ばし、キックが回転アタック。PFはP+Jで巨大手裏剣乱舞、K+Jで一定距離を相手に向かって突進する、いわゆる瞬獄殺タイプの技が出る。変身中は攻撃を食らってもダウンしないので結構脅威だ。

轟力重戦車 ガンロック

典型的なパワータイプキャラのガンロック。投げ技も力強いが、本当に凄いのは打撃技の威力。というわけで、相手にどう近付くかが腕の見せ所だ。変身後のPDはパンチが岩降らし、キックはジャンプの衝撃で相手にダメージを与える。うまく交互に使われると脱出不能か？ PFはP+Jが巨大化しての回転アタック、K+Jが岩降らしの強化版になる。

連撃の昇竜 ワンタン

ワンタンは拳法家なので、基本的に接近戦が得意。動きが素早く手数も多いため他に対してかなり優位なキャラだ。変身後はさらに輪をかけてパワーアップ。パンチのPDは巨大な気の塊を飛ばし、キックは「真空ぅ～」な感じの回転蹴り。PFは、P+Jで画面全体を覆う巨大な気をぶつける。K+Jは相手を空中に打ち上げて連撃を決めるカッコいい技。ちなみにP+Jは起き上がりにジャンプで重ねられるとほぼ脱出不能。やっぱ最強？

灼熱の魔女 ルージュ

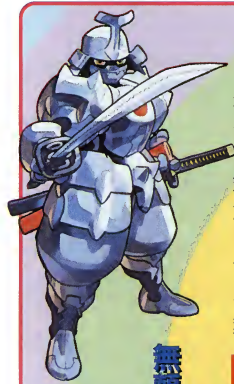
ルージュは通常のコンビネーション攻撃が強いので、意識して変身しなくても十分に戦える。勝ちゼリフに某サキュバスを彷彿とさせるものがあったりして…。変身後は通常の炎を纏った攻撃がより強化される。PDはパンチで炎を飛ばし、キックでカーペットに乗っての攻撃になる。PFはP+Jで巨大な炎の柱。K+Jで何かで見たような大人の時間（笑）。またK+Jはジャンプで出すと魔神が炎を吐く技に変化する。

凶器の道化師 ジャック

ジャックは見た目通りのトリッキーなキャラ。伏せながら進むダッシュで攻撃をかわしたり、強力なジャンプ攻撃で力押ししたりと変幻自在に戦える。通常でも不気味なナリだが、変身後はさらに何だか分からない姿に…。変身後はパンチとキックのPD共に非常にリーチが長くなり、ヒット数も多くなる。またPFは、魔方陣を作って中の相手を切り刻む技（P+J）、そして上空から光の剣を無数に降らせる攻撃（K+J）になる。相手の位置によって使い分けると効果的だ。

※画面写真は開発中のものです。キャラクタ紹介内の写真は全てNAOMI版のものです。

呼びさまそう

ガルーダはガンロックと同じくパワータイプに分類されるキャラ。ガルーダの場合投げ技はもちろんだが、身が軽い分打撃をより重視した戦法を取るのも有効だぞ。変身後はトーテムポールのような人型（ひとがた）に。某ファラオに見えなくもないが…。PDはパンチが腕から光の矢を飛ばし、キックで相手に体当たりをかける。PFはP+Jで天空から光の矢を無数に降らせる技。K+Jで相手を空高くつかみ上げ、地上に叩きつける。K+Jは超威力なので、狙うなら当然こっち。

竜馬は刀という得物を持っているので、基本的にリーチに優れている。またコンビネーションが多段系で威力があるのもおいしいところ。変身するチャンスが来なくても、自力で十分戦えるキャラだ。うーんサムライ！　変身後は全身を白銀の鎧に包んだ姿に。PDのパンチは、刀を振り下ろした先に電撃を落とす技。キックは地面を高速で走る電撃を打ち出す。これは非常に速く、見てからではまず避けられないだろう。PFはP+Jが光の刃を連続で打ち出す技。K+Jはヒット後相手を切り刻みながら上昇する技になる。

速報!!『パワーストーン』TVアニメ化決定!!　NAOMI版、DC版と展開される『パワーストーン』ワールドだが、何と4月からTBS系列でTVアニメがスタートすることが決定。アニメ制作はスタジオぴえろ、作品中の音楽は全てであのエイベックスが担当するという豪華スタッフ。詳細に関しては続報を待て！

DC版オリジナル要素も決定

家庭用への移植というからにはやはりいろんな追加要素を期待したいもの。現段階では次の項目が盛り込まれることが決定している。

1 アーケードモード

業務用のNAOMI版を忠実に移植したモード。対COM戦のほか、乱入対戦なども楽しめる。オリジナルのムービーデモが付いたり…は残念ながらないとのこと。

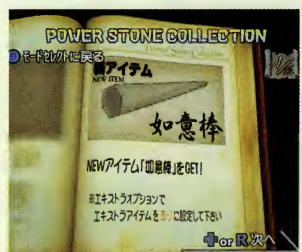
2 バーサスモード

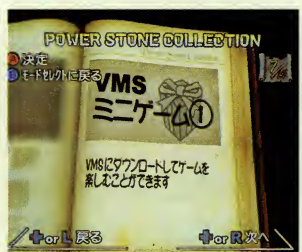
プレイヤー同士の対戦専用モード。登場する全キャラを使って、対戦プレイが楽しめる。残念ながらトレーニングモード的な物はないが、このモードで一通りのアクションやコンボは練習できる。

⬆パワーストーンの奪い合いが重要。取られたら取り返せ

⬆そのキャラの特性をうまく発揮して、勝利をその手につかめ

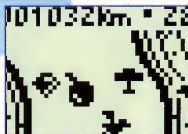
3 アイテムの追加

DC版オリジナル要素の一つ。アーケードモードを特定の条件を満たしてクリアするごとにおまけ項目が追加されていくのだが、これらはその一部とのことだ。この追加アイテムは、ゲーム中に出現する宝箱の中の武器アイテムが新規に追加されるというものだ。

⬆追加されたおまけ項目は、このような画面で確認できる

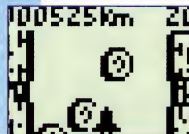
そしてこちらは、ビジュアルメモリ（VMS）対応のミニゲームがダウンロードできるようになる、おまけの項目。これも上記の通りアーケードモードで特定の条件を満たしてクリアすることで出現するようだ。ミニゲームの内容は下の欄を参照して欲しい。

⬆VMSのミニゲームに関する項目。どうやら複数あるようだが？

VMS対応ミニゲームは『フォッカーの空の冒険』

フォッカーの愛機ホッケンハイム号を操り、制限時間内に進んだ距離と獲得コイン数を競うミニゲーム。コース内の爆弾や鳥を避けてパワーストーンを集めよう。3つ揃えるとフォッカーが変身し、一定時間無敵に。この時は爆弾がコインになるので、どんどんゲットだ。チェックポイントを通過するとタイム は増えるが、先へ進むほどコースは難しくなっていくぞ！

パワーストーンを求めて、愛機と共にいざ出発！

壁や障害物に注意しながらパワーストーンをゲット

パワーストーンを3つ集めると、フォッカーが変身

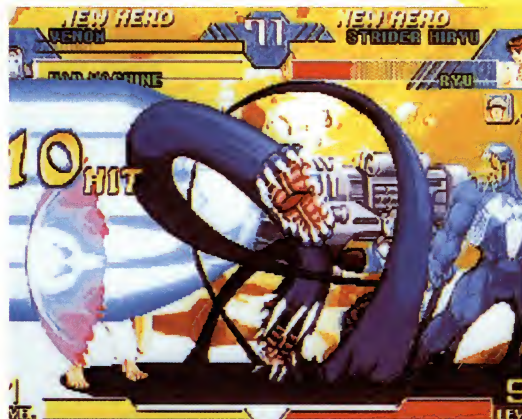
変身中は無敵なので（時間制）、コインを取ろう

爆弾がコインに変化。どんどん取って稼ぎまくれ

カプコン参入 第2弾

アーケードとの違いはあるのか!? ド派手なシーンばかりを大量公開

豊富な攻撃バリエーションに注目

「ヒーローたちの攻撃＆必殺技が炸裂！」。そんな決定的瞬間を捕えた画面写真を大量に入手。というわけで今回は、ビジュアル的な完成度の高さを確認すると共に、各種攻撃のシステムについて詳しく解説しよう。さらに、前回の記事では、ちょっとしか紹介できなかったアシストキャラたちについてもフォローしていくぞ。

今回は、カプコンヒーローも大量投入。迫力もヒートアップ！

『VS.』シリーズの醍醐味と言えば、パートナーとの合体技。あっ、でもベノムの攻撃当たってないような…

さらに今回は、パートナー以外にもお手伝いしてくれるキャラが！　ああっ、仲間がいるって素晴らしい

マーヴル バーサス カプコン

MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

クラッシュ オブ スーパー ヒーローズ

前回の記事では、キャラをメインに紹介したので、今回はシステム部分に迫ってみた。また、この『VS.』シリーズで使われている、普段聞き慣れない用語についても解説しておいたぞ。

DC	3月25日発売予定 5800円（税別）
発売元	カプコン
開発元	カプコン
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
データセーブ	ブロック数未定・プレイデータ
対応周辺機器等	アーケードスティック
現在の開発状況	90%（1月21日現在）

まずは基本。1人で闘う場合の攻撃手段

ここでは、単独で使える攻撃手段について解説する。まずは、攻撃ボタンを押すだけで出る通常技と、コマンドを入力することにより出せる必殺技。これは基本中の基本。キャラによっては、任意の方向にキーを入れたまま攻撃ボタンを押すことによって出せる特殊技を持っている場合もあるぞ。

チェーンコンボ 通常技を繋げるコンボ

攻撃ボタンを、任意の法則にしたがってタイミング良く次々と押すことにより、本来は単発の攻撃である通常技をコンビネーションとして繋げることができる攻撃。それが、チェーンコンボだ。通常技が繋がる法則はキャラによって異なり、特に「弱P（パンチ攻撃）→弱K（キック攻撃）→中P→中K→強P→強K」と、すべての攻撃ボタンが繋がるものは、フルチェーンコンボと呼ばれる。

エリアルレイヴ 空中でのショータイム

簡単に説明すると、空中で決めるチェーンコンボ。だが、地上で決めるチェーンコンボとは異なり、ザンギエフを除いたすべてのキャラがフルチェーンコンボを出すことが可能となっている。その出し方は、まず、各キャラ必ず1つは持っているエリアル始動技を当てる。すると、攻撃を受けた相手が上空に跳ね上がる。そこで、方向キーを上に入れておくと、跳ね上がった相手キャラを追いかけることができるので、接近してチェーンコンボを決めてやればOK！

まずはエリアル始動技を当てる。ロックマンの場合は強キックだ

さらに、必殺技のロックバスターでフィニッシュ。ヨクデキマシタ！

無防備に跳ね上がったガンビットに、チェーンコンボを入れまくり

特殊能力 固有のキャラのみが持つ特性

「弱攻撃を食らってものけぞらない」、「ジャンプ中に軌道を変える」、などといった特殊能力。これらは、そのキャラが持っている特性として備わっているもの。上手に使ってやれば、他のキャラには真似できないような動きや攻撃パターンが可能となってくる。

ハイパーコンボ 超威力を秘めた必殺技

必殺技のさらに上をいく必殺技で、ヒットすれば威力絶大。ただし、攻撃を出すことにより溜まっていく、ハイパーコンボゲージを1～3本分消費してしまう（ハイパーコンボごとに異なる）。

プロトンキャノン

アイアンマンが使っていたのとほぼ同じ性能。作った人が同じだから

デスバイト

「喰らいつく」という表現がピッタリとはまるハイパーコンボだ

ブロディアバルカン

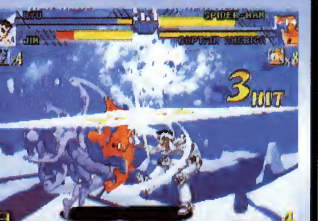
ブロディアに乗りこみ、画面外からバルカンで攻撃。ムチャしすぎ

ハイパーロックマン

ロックマンがハイパー化。こうなると、ブロディアとも張り合えそう

用語解説「ミュータント・パワー」

「ミュータント・パワー」とは、ミュータント（突然変異種）と呼ばれる者たちが持つ特殊能力のこと。本作品のプレイヤーキャラの中では、ウルヴァリンの超回復力と手の甲の爪、ガンビットのエネルギーチャージ能力と超人的運動能力がそれに該当する。この能力を悪用する者もおり、人類に害をなす危険因子として迫害を受けることも少なくはない。そこで、人類との平和的共存を望むべく結成されたミュータントヒーローチームが「X-MEN」であり、その創始者がプロフェッサーX、すなわち、本作品のラストボスであるオンスロートの本来の人格なのだ。

オンスロートのもう1人の依代とも言えるのが、このマグニートー

スパイダーマンの特殊能力は、事故によって得た後天的なもの

パートナーと協力する2人同時攻撃

『VS.』シリーズにおける最大の特徴の1つ、パートナーと協力して闘うヴァリアブルシステム。バックに控えているパートナーを呼び出し、時にはサポートを、時には2人同時攻撃をと、頼りにする場面はいろいろとあるはず。これらの攻撃が終わったあとは、自動的にパートナーと交代となる。

ヴァリアブルアタック ヴァリアブルカウンター パートナーと交代

最も手軽に交代できるのが、ヴァリアブルアタック。しかし、パートナーが攻撃しながら登場するものの、交代後の隙が大きいのが弱点。ハイパーコンボゲージを1本消費し、ガード中にしか出せないという制限こそあるが、反撃されにくいのがヴァリアブルカウンター。パートナーは必殺技を出しながら登場するうえ、隙も少ない。

⬆速いので反応はされにくいが…

⬆必殺技を使うので、威力も高い

ヴァリアブルコンビネーション ハイパーコンボ2人同時に発動

パートナーが登場し、2人同時にハイパーコンボを炸裂！　当然ながら、ハイパーコンボゲージも2人分消費。互いのハイパーコンボの相性が重要で、相性が良ければとてつもない武器になる。逆に相性が悪いと、「1人分の攻撃しか当たらない」という、ゲージの無駄遣いになってしまうことも。

⬅シリーズではおなじみのカットインは、今回こんな感じ

⬆飛竜のレギオンと、モリガンのソウルイレイザーを同時発動

ヴァリアブル・クロス 一定時間2人同時に操作

パートナー登場後、一定時間そのまま2人を操作して攻撃することができる。しかも、ハイパーコンボが使い放題。ただし、食らい判定も2人分となるので、逆に大ダメージを受けてしまうリスクもある。時間切れの時、元々登場していたキャラが行動できない状態にあった場合、パートナーは交代せずに、そのまま戻ってしまう。

⬆画面を目いっぱいに使ったカットインが入って…

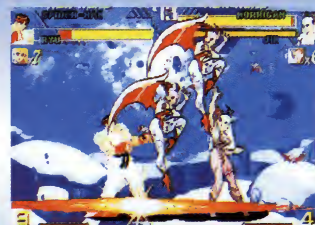
⬅挟み撃ち状態に。ここからハイパーコンボに繋げば、大ダメージ確定だ！

⬅⬇こちらはキャプテン・コマンドーとウルヴァリンの組み合わせ。2人が出している技は強キック。発動中は、2人を1つの操作系統で動かしているため、このように動きがリンクしたようになる

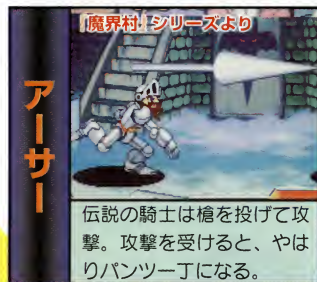
無限の力を解放せよ！

用語解説「クロスオーバー」

『VS.』シリーズが紹介されるときに、必ずと言っていいほどよく使われるのが「クロスオーバー」という単語。これの意味は、「別々の作品を融合させ、新たな作品を生み出す」ということ。つまり、違う作品のキャラが登場しているだけでは「クロスオーバー」とは言えないということ（『X-MEN』に登場した豪鬼の場合は、ただのゲスト出演）。そんなわけだから、「○●キャラと△▲キャラじゃ、時代設定が合わない」とか、「オンスロートがいるのにマグニートーが出られるわけがない」といった設定上の不都合も、まったく問題ナシなのだ。

⬆マーヴルサイドのキャラは、すべて同じ世界観設定で統一されている

⬆カプコンサイドの場合、大抵のキャラがクロスオーバー共演となる

3人目の仲間。スペシャルパートナー

対戦開始前に、ルーレットによって、20人のアシストキャラの中から決定するスペシャルパートナー。対戦中に呼び出すと、各キャラごとの個性がよく表れた攻撃で、サポートをしてくれる。このアシストキャラたちも、当然マーヴルコミックスとカプコンゲームの人気キャラの中から選出。

アーサー

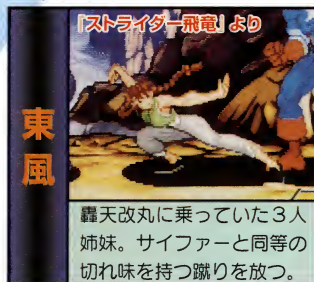
『魔界村』シリーズより

伝説の騎士は槍を投げて攻撃。攻撃を受けると、やはりパンツ一丁になる。

ミシェルハート

『アレスの翼』より

シューティングの主人公キャラなだけあって、強力な3WAYショットで援護。

東風

『ストライダー飛竜』より

轟天改丸に乗っていた3人姉妹。サイファーと同等の切れ味を持つ蹴りを放つ。

想鐘サキ

『クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡』より

これも地球防衛軍のお仕事？ スパークビームで攻撃するけど、性能は…。

超戦士

『ロストワールド』より

いまだに名前がない超戦士。オプションのサテライトからビームを撃つぞ。

ルー&アカビー

『ワンダー3（ルースターズ）』より

チャリオットには乗ってこなかった模様。得意の弓矢とアカビーの炎で攻撃。

アニタ

『ヴァンパイア ハンター』シリーズより

持ち前のサイキックパワーを使い、いろいろと怪しげな物体を飛ばしてくる。

ピュア&ファー

『クイズ カプコンワールド2』より

コマを進める時に使っていたサイコロを降らせて攻撃。ついでに猫も降るぞ。

デビロット一味

『サイバーボッツ』より

超凶悪なガード不能攻撃！ さらに、呼んでもすぐに来ないという大物ぶり。

ジャガーノート

『X-MEN』より

秘石サイラックの力で、不死身の肉体を得た男。ヘッドクラッシュで突進！

マグニートー

『X-MEN』より

相変わらず出の早いE・Mディスラプター。磁界の王を呼び出すとは…。

サイロック

『X-MEN』より

飛び道具をも貫き通すサイスラストで突進。かなり頼りになります。

サイクロップス

『X-MEN』より

リーダーと言えば、オプティックブラスト。アイスマン曰く、「いやなビーム」。

コロッサス

『X-MEN』より

飛び道具程度なら跳ね返す、鋼鉄の肉体で体当たり。ゴツイけど、いいひと。

マイティ・ソー

『アベンジャーズ』より

神の力が宿った雷槌ミョルニルから発射するスパークで、敵を感電させる。

USエージェント

『キャプテン・アメリカ』より

キャプテン・アメリカの代理を務めた経験を活かし、チャージングスターだ！

アイスマン

『X-MEN』より

上空から、雨のように降り注ぐ氷塊。効果範囲の広さはトップクラス。

ローグ

『X-MEN』より

急降下から急上昇。当たり方によっては、追い討ちをかけることもできるぞ。

ストーム

『X-MEN』より

彼女のダブルタイフーンは、画面の上の方までしっかりとカバーしてくれる。

ジュビリー

『X-MEN』より

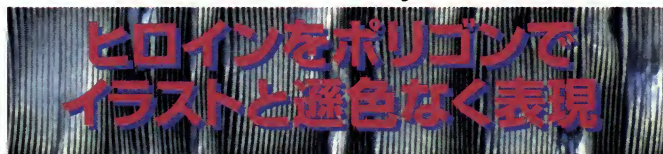
なぜかウルヴァリンと気が合う彼女。バリアを張るように、プラズマを飛ばす。

緊急続報 金子一馬デザインのキャラがポリゴンでリアルに動き出す

魔剣X -MAKEN X-

『真・女神転生』シリーズなどで有名な、岡田耕始＆金子一馬コンビが創り出すドリームキャスト期待作！ ハードの優れた映像能力を限界まで用いて彼らが描こうとする世界はどのようなものなのか、その真相に迫る!!

DC	'99年未定 価格未定
発売元	アトラス
開発元	アトラス
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	未定
ディスク枚数	未定
複数プレイ	1人
データセーブ	未定
対応周辺機器等	未定
現在の開発状況	?%（1月21日現在）

ヒロインをポリゴンでイラストと遜色なく表現

魔剣の覚醒を促した少女、相模桂（さがみ・けい）。本作品のヒロインである彼女のポリゴンキャラが、徐々に出来てきた。髪型やチャイナドレスをイメージさせる制服などがキレイに表現されているが、開発中の3Dモデルいうことなので、さらに美しくなると期待できるだろう。

ヒロイン 相模 桂

剣を持っていないことを除けば、イラストのイメージそのままのキレイなポリゴンキャラ。目や口はアニメーションする予定だ

イラストのイメージを生かした3Dキャラの多彩なアクション

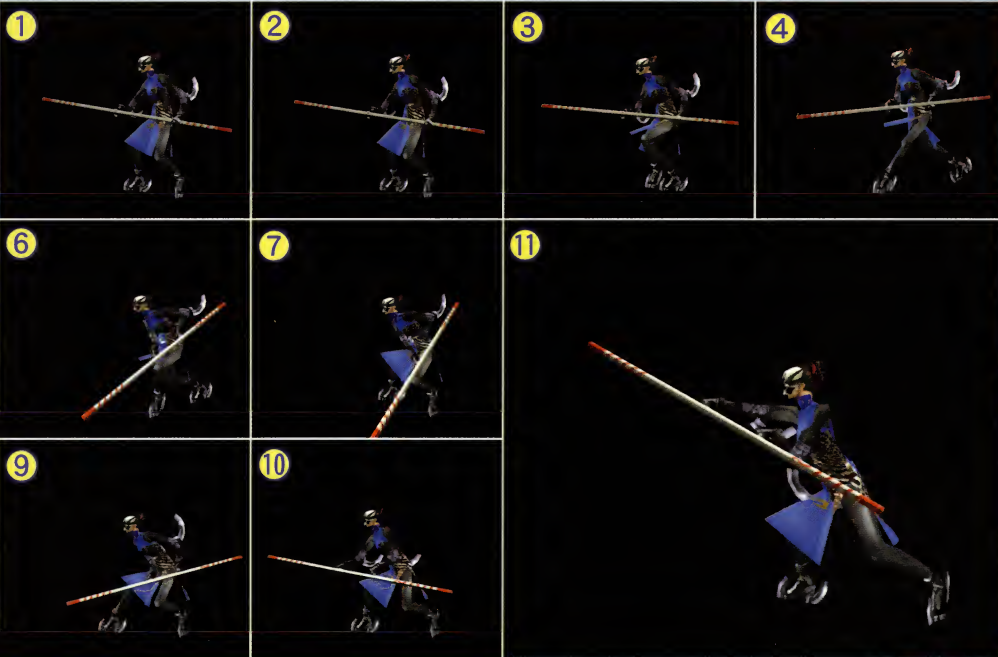
原画のイラストを忠実に再現している敵キャラたち。これらのポリゴンキャラは、その高いクオリティを維持したまま、様々なアクションで主人公に襲いかかってくる。しかも、状況によって複数の攻撃方法を使い分けてくるのだ。また、攻撃はキャラのデザインを生かしたものになっており、キャラごとに個性的なアクションを見せてくれる。下では、棒術使いの実際の攻撃を一部、紹介しよう。

⬅このキャラは包丁の攻撃が予想される

⬅機械化した右腕を振り回してくるぞ

すばやく踏み込んで一撃！

突き

体を沈ませたあと、一瞬で相手との距離を詰める。そして、低い位置から棒で猛スピードの突き上げ。棒のリーチも長く、中距離からいきなり攻撃されそうだ。

棒を利用した高速回転蹴り！

キック

棒を軸にして体を回転、遠心力を利用して強力な蹴りを放つ。攻撃後は標的から離れて着地するため、効果的なヒット＆アウェイとなる。足の武器も痛そう。

人間たちの身体を乗っ取って、襲来する敵と戦う

多種多様な敵の攻撃に対処するために、プレイヤーは2つのシステムを使いこなす必要がある。視点を特定の敵に固定するオートフォーカスと、魔剣が操る身体を変更できるブレインジャックだ。

オートフォーカスで敵を捕捉

この機能を使うと、指定した敵キャラに視点が固定される。つまり、敵の背後に回り込んだり、敵の頭上を跳び越したりという動作を行ったときに、敵を見失うことがなくなるのだ。したがって、敵の攻撃を回避後に反撃という一連の動作を、スムーズに行える。複数の敵と戦うときも、優先して倒したい敵を狙い撃ちできるぞ。

↑オートフォーカスを使えば、指定した敵に視点を固定して行動できる

↓攻撃を回避しながら敵の頭上を跳び越えるときも、敵を見失わない

↑複数の敵が出現したときは、任意に敵を指定して攻撃をするのだ

ブレインジャックによる特性変化

魔剣は力を発揮するため、人間のイマージュを斬り、自分のイマージュでその身体を支配する。それがブレインジャックだ。プレイヤーの能力は支配した身体に依存し、攻撃方法などが変化する。

←剣で斬る以外にも様々な攻撃がある

イマージュとは何を意味するのか

イマージュとは、誰もが持つ知性的な精神のことで、魂のようなもの。イマージュ世界という別次元が存在し、脳を中継点として人間と繋がっているが、その次元は人間の認識レベルをはるかに超えている。そのため、人間はイマージュを知覚できないのだ。

イマージュが病むと、その人間は精神病になる。つまり、病んだイマージュを切り離して治療することが、精神病の有効な対処法となるのだ。このような目的で開発された最新医療器具が「魔剣」である。しかし、精神医療だけが魔剣の開発目的ではなかった。

人間をブレインジャックすることで、魔剣はその人間が持つスキルを支配できる。そのスキルを最大限に利用するため、相手が得意とする武器の形状に自身を変化させることが可能だ。さらに、支配した身体にアドレナリンを分泌させて戦闘力を高めるなど、魔剣には医療以外の能力も多い。

←魔剣には、どれだけの能力があるのか

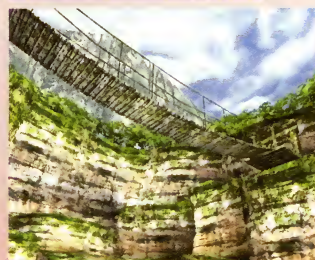
細部まで描かれた背景は高低差や遠近感を表現

戦闘を繰り広げるステージはポリゴンで構築されており、立体空間を見事に表現している。細部まで描かれた風景やオブジェクトにより、遠近感や高低差をリアルに感じることができるのだ。

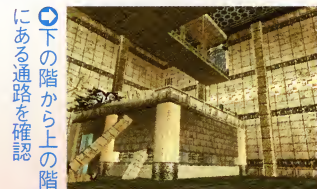
国ごとに雰囲気が異なる風景

ストーリーの発端は日本にある研究所だが、冒険の舞台は日本だけに留まらず、世界各地へと広がっていく。ステージ風景は、物語が展開する国に合わせたものが用意されており、それぞれの国の特徴が表現されている。

←いかにもアジアという感じの街並みだ

↑断崖絶壁に囲まれた渓谷。南米の大自然が作った壮大な景色だ

↑揺れる吊り橋が唯一の道。この狭い足場でも敵と戦うことになる

怪しいインテリアが並ぶ建物内

ステージによっては、建造物の内部を探索する場合もある。下の写真を見る限り、かなり立体的な作りになっており、階段などでフロアが複雑に繋がっている。柱に隠れて攻撃を避けたり、吹き抜けを飛び降りて近道をしたりといった仕掛けが用意されるだろう。

→下の階から上の階にある通路を確認

←この大きな装置は焼却炉だろうか

↑ステンドグラスとシャンデリアが荘厳な、教会の内部?

→中央にある大きな時計が特徴。下の階には振り子がある

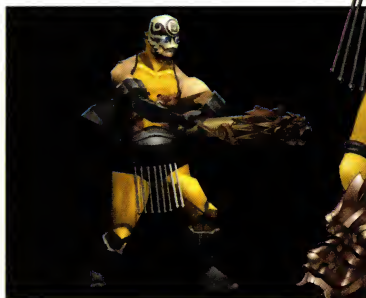
独特の雰囲気を持つ金子キャラが続々と3D化

ヨーロッパの衰退後、中国が勢力を伸ばしている『魔剣X』の世界。その設定に沿ってチャイナ風にデザインされた敵組織のキャラが、ポリゴンで再現された。

ここで紹介する仮面を付けた敵たちは、三業会（サンゴウカイ）と呼ばれる組織のメンバー。三業会は封剣士の一族の分派で、香港を本拠地として世界中で暗躍する犯罪シンジケートだ。なお封剣士とは、世界のバランスが崩れそうなとき、その要因となる人物を斬って秩序を守ってきた一族で、魔剣覚醒に必要な遺伝子を持つ。

↑三業会の兵器？　怪しげな雰囲気を漂わせる動物型兵器も登場だ

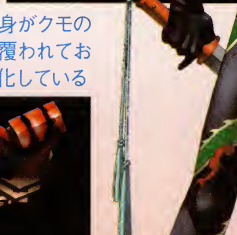
鮮やかな棒術使い

←↑ドレスに描かれた鳥や、ヒジなどに付いた刃が鋭利な印象を与える

一撃必殺！

↑→いかにもパワー型といった感じのキャラ。シャチホコのようなデザインの大砲で攻撃してくる

エモノを待つ狩人

→巨大なサバイバルナイフのような剣で攻撃する。首に巻いた三つ編みが個性的だ

←↓左半身がクモの巣模様で覆われており、肥大化している

すべてを切り裂く剣技

李との関係は？

ヒロインである相模桂の父、相模広光が研究していた魔剣。この魔剣のイマージュを覚醒させるために待機していた男が、李飛爪（リー・フェイチャオ）という名の封剣士だ。魔剣の覚醒直前、ナゾの武装集団の襲撃で李は命を落とすのだが、この武装集団が三業会だとしたら、李は一族の分派に殺されたことになる。李は本家の封剣士のようだが、本家と分派である三業会は対立関係なのだろうか。

↑この封剣士の男は本家の者なのか、三業会の一味なのか

新タイトル 特報1

あのガンダムと

ATM−09−ST
スコープドッグ

RX−78−2
ガンダム

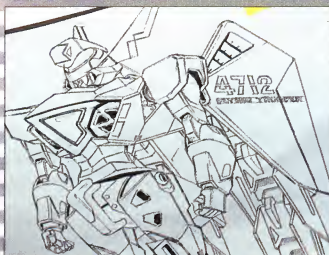
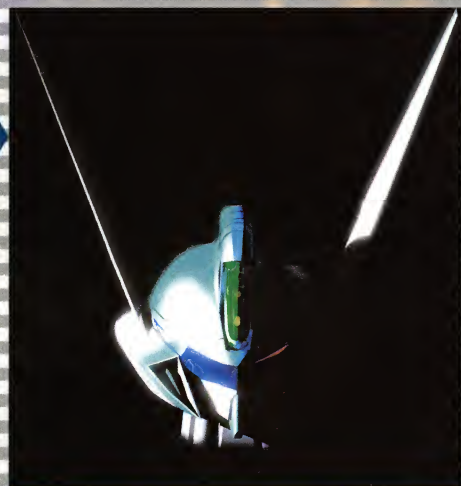
ボトムズの夢の競演

サンライズ

「機動戦士ガンダム」、「装甲騎兵ボトムズ」に代表されるリアルロボットアニメを創り続けてきたサンライズがドリームキャストに参入を発表！　第１弾ソフトではサンライズロボットの夢の競演が実現する！

DC	発売日未定 価格未定
発売元	サンライズインタラクティブ
開発元	アトリエ彩
ジャンル	未定
対象年齢	未定
ディスク枚数	未定
複数プレイ	未定
データセーブ	未定
対応周辺機器等	未定
現在の開発状況	20％（1月22日現在）

サンライズのゲーム参入第１弾はDC 新旧リアルロボットが総登場だ！

アニメ界にリアルロボット旋風を巻き起こし、業界をリードしてきたサンライズ。そのサンライズが、サンライズインタラクティブというゲーム部門を設立し、ドリームキャストへの参入が発表された。第１弾タイトルは『サンライズ英雄譚（仮称）』。過去サンライズが製作してきたロボットアニメのロボットが多数登場するゲームになるようだ。今回、公開されたイメージCGにはガンダムとスコープドッグの競演という、ファンならば黙っていられない光景が描かれている。そして前面に描かれているオリジナルマシン、フライングトルーパー（以下FT）。これはこのゲームのためのオリジナル作品「機甲世紀クラウディア（仮称）」に登場するメカで、デザインはガンダムの生みの親、大河原邦男氏が担当。まさにサンライズテイストあふれるロボット作品として開発が進んでいる。

⬆作例のデザイン画より。サンライズもので大河原メカの新作がDCで登場

フライングトルーパー

「機甲世紀クラウディア（仮称）」に登場する最新鋭メカ。DCオリジナルの最新サンライズメカだ。

そして新メカ「F・T」も参戦!!

フライングトルーパー

リアルさにこだわってロボットが動く！気になるゲームジャンルは？

サンライズロボットがどんな夢の競演を見せてくれるのだろうか。やはり、いちばん気になる点は、どんなジャンルのどんなゲームになるかという部分だろう。が、現時点では、どのようなジャンルになるのかは未定となっている。しかし、今回紹介しているガンダムとスコープドッグのCGモデルから推測するに、ポリゴンを使用してロボットを動かしていくようだ。また、ガンダム、スコープドッグ、FT以外のロボットはどの作品から登場するのだろうか。メーカーからの発表では、最低でも50体以上のロボットをゲーム中に登場させるという。数多くあるサンライズ作品をサンライズ自らがゲーム化する以上、これまでゲーム化、あるいはゲームに登場していないロボットが、多数登場してくるのではないだろうか。ロボットが登場すれば、そのパイロットたちも当然登場することになるだろう。ニュータイプVSパーフェクトソルジャーなど夢は膨らむばかりだ。

降着ポーズのスコープドッグの奥に見える赤いロボットはもしかすると…？

フルスクラッチモデルを元にCG化

細かな表現で、CG化されたロボットたち。これはいちど造形物として3Dモデルを作製し、それをパソコン上に取り込み、修正を加えるという2段構えのもとに製作されている。これは、いくらリアルとはいえもともと2次元のものであるモビルスーツやアーマードトルーパーを、3Dで無理なく表現するためにおこなわれている。そのため、立体物ならではの、光線によるカゲのつき方、アーマー等の微妙な曲線部分、細かなモールド等も完全に表現されている。よく見ればわかるが、今回のガンダム、スコープドッグともに、アニメ版とも市販のプラモデル版とも、微妙にデザインが変わっている。これは、アニメやプラモとも違う、ポリゴンでいちばん見栄えのするデザインにするため、起こし直されたものなのだ。その後、このCGにさまざまな監修が加わり、ゲーム中に登場するのだ。

手のひらサイズのガンダム。細かなモールドを見てとることができる

3Dモデルを3Dポリゴンでグラフィック化！

3Dモデルそのままに描かれたガンダム。微妙なカゲなども再現されている

アニメからゲームへ新たなる挑戦 サンライズ・アトリエ彩へ直撃インタビュー

サンライズインタラクティブ 取締役部長
塚田廷式氏

学生時代より、サンライズ作品の企画に参加。主な企画参加作品に勇者シリーズ、エルドランシリーズ等がある。

アトリエ彩 プロデューサー
前田義和氏

モデラー、ライター、プランナーなど多彩な活動をおこなう。アトリエ彩設立後、PSソフト『学園祭』で監督を担当している。

――アニメ製作会社であるサンライズがゲーム業界に参入を決めた理由はなんなのでしょうか？

塚田　サンライズというのはもともと、映像という分野でオリジナルのロボットアニメを手がけている会社なんです。で、現在ゲームは、映像メディアとして確立している。我々としても無視できないものになってきているわけですよ。

――かなり前からゲームには注目していたわけですか？

塚田　ビジュアルという部分ではかなり前からですね。オープニングや挿入されるアニメビジュアル製作でゲームには携わっていましたから。でも、アニメというのはゲームのなかで非常にウェイトが大きくなってきていますよね。32ビット機が登場して、今、ドリームキャストになって。今後、サンライズがオリジナルの新しい作品を発進する媒体としてゲームというジャンルを視野に入れていいんじゃないかと。そういう声が上がり、設立されたのがサンライズインタラクティブなんですよ。

――開発していく上で、自社ブランドにこだわっていく、と。

塚田　そうです。サンライズ作品のゲームっていうのはいろんな形で製品化されています。けれど、サンライズインタラクティブで製作する以上、それにダブるような形で作ってしまうと、まったく意味がないですから。

――それは今までとは違うゲーム化ということですか？

塚田　そういう意味では、簡単に作るわけにはいきませんよね。特に自社作品を自社ブランドで出すわけですから。本来ならば望ましい傾向ではないはずなんですよ、ライセンサー側からすると。それでもメディアとして認識した場合、価値は大きいですから。そこの部分をポイントとして、サンライズ作品らしい、オリジナリティを大事にしてゲームユーザーも納得できるものを創りたい思っています。

前田　だからといったら変なんですが、ジャンルもまだ、未定なんですよ。今までのサンライズ作品のゲーム化とは違ったものにしたい。そのなかでアクションなのか、シミュレーションなのか、RPGなのか、なにを選ぶのかという点でも慎重に選んでいます。その点についてはファンの声を大事にして、幸いにもまだ開発の時間はありますから、意見やリクエストなども取り入れていくつもりです。

⮕まさにリアルの極みとも言えるガンダムのバストアップ。このクオリティで動くという

アトリエ彩の工房をのぞく 3Dモデル製作現場レポート

サンライズインタラクティブとともに、今作の開発を担当しているアトリエ彩。これまでガンダム等のプラモデルの原形制作、玩具企画協力などをおこなってきたクリエイター集団なのだ。ホビージャパンなどの模型誌など作例や、ガレージキットの製作、販売などをおこなっている。またPS用ソフト『星の丘学園物語　学園祭』を製作するなどゲーム業界でも活躍しているのだ。今回、グラフィック取り込み用のフルスクラッチモデルの製作現場である工房に潜入することに成功。リアルで美しいグラフィックの製作工程をリポートしていくぞ。

⮝手のひらサイズでもこの細かさ！となりのフィルムケースを見れば、このガンダムの大きさがわかる!?

ガレージキットと同じ手法でモデルを作製

モデルは市販のガレージキットなどと同じく、またそれ以上に細かな工程で製作されている。個々のパーツを製作し、それを型取り。そして出来上がったパーツを組み上げて完成。そのクオリティは市販の製品として通用する。次ページで各パーツの製作を見てみよう。

⮕これがガンダムの全パーツとその型。この型を使ってパーツの複製を取っていく。今回はこの大きさだが、普段はもっと大きなモデルを製作するとのこと

こだわりのロボットグラフィック

——ドリームキャストでの開発はいかがですか？

塚田　ムービーなどの映像部分においても、サンライズ参入第1弾で妥協はできませんから。もちろん映像にばかりではなく、ゲーム性も追求していきますし、そういった意味でも最適のハードですね、ドリームキャストは。

前田　画質とか再生能力をみてもドリームキャストが現時点で最高峰のマシンであるという部分は大きいですね。それだけキレイな絵を見せられるわけですから。今回のゲームの場合、ハリウッドと同じで、3Dの立体模型を作ってから、スキャニングしてグラフィックとして仕上げています。そこまでやる意味のあるハードなわけです。ガンダムとか、ほかのハードでも作れるとは思いますが、造形物を作製するまではないですよ。そこまでしても表示できませんから。ドリームキャストの表示能力があるからこそ、今回発表しているようなクオリティのグラフィックが可能なんです。でなければ、ハリウッド式に造形物をつくって取り込むなんていう、面倒でお金のかかる作り方はしていませんよ。

——実際のゲーム画面上ではどのように再現されるんですか？

前田　今の時点では、さまざまな方法を試している段階です。まだ、テスト段階ではあるんですが、今回、お見せしているグラフィックのレベルを維持できるんじゃないか、という手応えは掴んでいます。

——どのくらいの数、ロボットを登場させる予定なんですか？

前田　最低50体は出したいと思っています。

塚田　ポリゴンにはロボットを使う面白さがあるんじゃないかと思いますね。

——微妙にデザインが変わっているように感じるんですが？

前田　今回出しているガンダムは、アニメのなかのガンダムじゃなくて、ポリゴンのためのガンダムなんです。ポリゴンで映えるためにはどうしたらいいかを、突き詰めたデザインなわけです。

——大河原版ではない、と。

塚田　アニメの設定をそのままに立体化しても3Dとしてカッコよくなるかといったらそうじゃないんです。

いくらリアルといってもやはり2次元のものですから。3次元にしたときにどうしても矛盾ができてしまう。だからこそ、3D用のデザインが必要になるんです。

前田　もちろん大河原版ガンダムは基本ですし、好きですよ（笑）。でも、あれはアニメのためのガンダムなんですよ。ポリゴンになったときには、ポリゴン用のデザインが必要なんです。

このクオリティで動かします（前田）

⬆ホワイトベースらしい戦艦のドック内のスコープドッグ。後ろのガンダムの足が大きさのリアルさを感じさせる

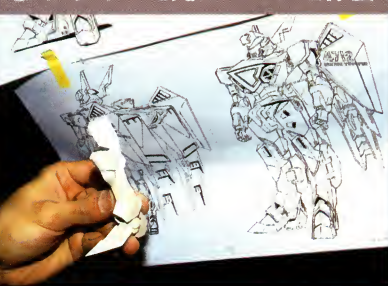
モデルが完成するまでをチェック

デザインをもとに手足、頭部と各パーツを作り上げていく。ポリパテなどを盛ったり削ったりとその作業はまさに職人技。その後、形になった各パーツに修正を加えて3D造形物として完成させていく。できあがったパーツを素組みして全体のバランスを見る。組むことで、個々では見えなかった部分が見えてくるので、そのつど修正を加えていく。

① デザインを元にパーツを作製

⬅デザインとパーツを見比べる。個々のパーツの完成度が重要なのだ

② パテ等で修正

⬇パーツの細部にパテやカッター、ヤスリ等で修正を加える。写真のパーツはFTの胴体。2Dであるデザイン画では気づかなかった矛盾なども、この時点で修正を加えていくのだ

③ パーツを組みバランスを見る

⬆まだまだ完成までは遠いけれど、FTの胴体と頭部を組んで、バランスの調整。ここがきまらないと手足のバランスも狂ってしまうのだ

2Dと3D両方の良さを活かします（塚田）

サンライズの新作「機甲世紀クラウディア（仮称）」

――オリジナルメカについてお聞きしたいんですが。

前田　「機甲世紀クラウディア（仮称）」ですね。主人公の乗るロボットがFTなんです。主人公の住んでいる世界、これはクラウディアというんですけど。そこで開発された最新ロボットなわけです。

塚田　まあ、展開的にはこれまでのサンライズ作品の王道は走っていくと思いますよ（笑）。新しいデザインや兵器体系、世界観っていうモノを、しっかりした形でやっていますから。

――デザインは大河原邦男さんなんですよね。

前田　はい。デザインを大河原さんに描いてもらって、それに3Dのデザインアレンジを加えて、造形物を製作する。それをCGに取り込んで、大河原さんにクリーンナップを描いてもらっています。

――かなり手間のかかる形で作業されていますね。

前田　FTのデザインひとつでなんでそこまでするのか。それは過去、サンライズが作ったきたアニメ、「機動戦士ガンダム」、「装甲騎兵ボトムズ」に引けを取らないデザインであり、サンライズとしてゲームというジャンルに打って出る以上、「ガンダム」、「ボトムズ」に代わるビッグタイトルをつくりあげる。そのために、ここまで設定を作り込んでいるわけですよ。「クラウディア」については今後発表していきますから。

――セルアニメは入ります？

塚田　キャラクタの部分はセルアニメでやりたいですね。アニメの良さもあり、ポリゴンの良さも入れ、さらにゲームという形で成立するようなものにはしたいですね。

――最後に意気込みを。

塚田　今までのサンライズが作ってきたものをゲームという新ジャンルで活かしていけるようなものにしていきたいですね。サンライズファン、ゲームファン双方に納得してもらえるようなゲーム作りを心がけていきたいですね。

前田　サンライズ作品のファンすべてが納得のいく、ゲームらしいゲームづくりを目指していきたいと思います。

⇧AT同士の迫力ある攻防戦。スコープドッグの代名詞でもあるアームパンチとローラーダッシュはどう再現されるのだろうか？

パソコンで取り込む

できあがったモデルを取り込んでCG製作の開始。パソコンモニター上で表示される立体物に、曲線やカゲのつきかたなど、実際の立体物をもとにして修正を加えていく。さらに細かなディテール等の修正を加えて完成する。

⇧3Dモデルをもとにパソコン上で最後の修正を加えていく

⇩そしてグラフィックの出来上がり。このイラストのFTは、今回のレポートの作例であった胴体と頭のモデルをもとに描かれているのだ

アトリエ彩のお店

アトリエ彩の直営店である「アートホビー彩」が営業中だ。お店のなかにはガレージキットやフィギュア、トレカなどホビーグッズが満載。またショーウインドウには、数々の模型誌のグラビアを飾った作例が飾られているぞ。

⇨少し狭いけど楽しいアイテムがたくさん

⇨神奈川県相模原市にあるアートホビー彩は、淵野辺駅からは7分ほど。マンションの1階だ

新タイトル特報2

セガが贈るレース 時速400kmの

スーパースピード・レーシング

セガのレースタイトル第2弾『スーパースピード・レーシング（以下SSR）』。オフロードのセガラリーとはうって変わり、こちらはオンロードの超高速インディカー・レースだ。では早速その内容をお伝えする。

DC	3月25日発売予定 5800円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	未定
		複数プレイ	2人同時
発売元	セガ	データセーブ	ブロック数未定・プレイデータ
開発元	セガ	対応周辺機器等	レーシングコントローラ
ジャンル	レース	現在の開発状況	？％（1月22日現在）

CART完全協力だからこそのリアルな挙動、迫力のレース感覚!!

アメリカンモータースポーツの象徴ともなった伝統あるフォーミュラカー・レース「CART」。その世界最高峰のレースを完全にフィーチャーしたのが、この『SSR』。マシンはCARTの名門「チームレイホール」への綿密な取材を元に、細かい挙動やエンジンバランス、エンジンサウンドまできめ細かに再現しているぞ。

➡画面の奥行きはおよそ400mまで。抜きつ抜かれつのレース展開が君を待つ

CART【カート】とは

カートはChampionShip Auto Racing Teamsの略で、チャンピオンシップシリーズの主催団体のこと。レースカーの制限がF1よりも緩く、平均速度がはるかに高い（最速スピードとして記録されている速度は、約385km／h）レースなのだ。79年からスタートしたCARTシリーズは、今や世界的イベントに成長し、アメリカでの人気は絶大。今年4月には、茂木サーキットにて日本再上陸をはたす。

⬇⬅アメリカンレースの魂とも言える「CART」シリーズ。そのカートの興奮と迫力をドリームキャストで完全再現!!

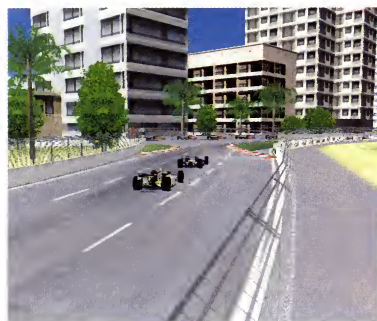
Championship Auto Racing Teams

ゲーム第2弾は超高速インディカー・レース

CART特有の超高速オーバルコースをオリジナルの設計図を元に忠実に再現!!

本作では、オリジナルの設計図を元にコースを忠実に再現。CART特有のオーバルコースをはじめ、サーキットストリートコースなど、バラエティに富んだ19種類のコースを用意。コースをとりまく網の目の細かさや補修のために塗られたコンクリートの跡までもしっかりと表現。敵の車も20台あまりが表示されるので、緊迫したレースが展開されるぞ。

エンジンサウンドは、昨シーズン優勝も経験した「レイホール」のブライアン・ハータ自らがドライブするマシンから収録。大迫力のエキゾーストノートを体感できるだろう

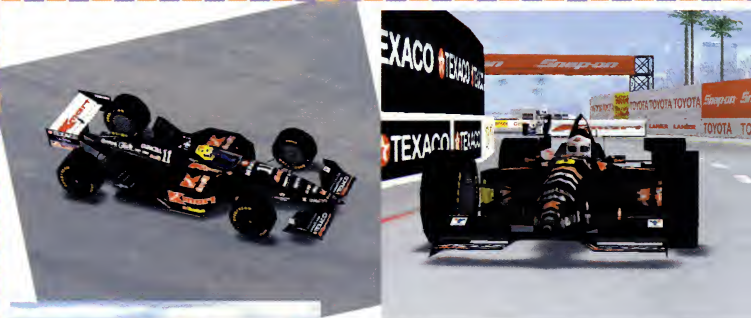
大迫力のエキゾーストノート

実際のゲーム中の視点は、こんな感じになるのかな?

17チーム27名のドラ

大量に入手した画面写真から 12チームとそのマシンをチェック!!

本作では、17チーム27名のドライバーが実名で登場するぞ。ここでは、大量に入手した画面写真の中で確認することができた12チームと、そのマシンを紹介していく。CARTとF1は別のカテゴリーのレースとなっているものの、その接点は多いため、CART初心者でもF1（ドライバー）を知っていれば、結構なじみやすいかも。

ターゲット/チップ・ガナッシ・レーシング

ホンダパワーとファイアストンを得た96年に、中堅チームからトップチームへの仲間入りを果たしたのが、このチップ・ガナッシだ

ニューマン/ハース・レーシング

83年のインディカー・ワールドシリーズ参戦以来、ドライバース・チャンピオンシップを3度輩出。常にトップグループでの戦いを演じる名門チーム

パックウエスト・レーシンググループ

昨年のタイトル争いを最後まで予測できなくしたパックウエスト。今年は台風の目となるのか？

チーム・クール・グリーン

オーナーのグリーンは、若手の育成に力をいれる等、短期間にトップチームを作り上げた手腕の持ち主

ペイトン・コイン・レーシング

経験を活かしたエキイップメント開発に力をいれ、新人にドライブする機会を与えることにも積極的なチーム

イバーが実名で登場!!

チーム・レイホール

エンジン、タイヤの変更で、ここ数年は体制作りに苦心していたレイホール。その結果は如何に!?

マールボロ・チーム・ペンスキー

インディカーの歴史の中で最多勝利を誇る名門チーム。チーム体制も最強だ

デイビス・レーシング

近年シリーズ参戦した新興チーム。ホール・レーシングのオーナー、ジム・ホールの引退を機にチームを買い取り、現在に至る

タスマン・モータースポーツ

インディライツに参戦し、2年連続してチャンピオンを輩出。CARTワールドシリーズへは95年にステップアップした新興チーム

オール・アメリカン・レイサーズ

ワールドシリーズを主催・運営するCARTの設立に関わった中心チームの一つ

デラ・ペラ・モータースポーツ

92年に現チームの体制となるデラ・ペナ・モータースポーツを設立し、96年に参戦

ベッテンハウゼン

チームの創立は86年で、創立以来の獲得賞金は500万ドルを超えている名門チーム

新タイトル特報3

インターネットを使いゲー

通信機能を通じて、友達100人つくろうよ!

あつまれ!

ぐるぐる温泉™

ただの通信対戦だけではありません!コミュニケーション主体の"つなゲー"

画面の表示に従ってインターネットに接続し、誰でも知っているゲームをプレイ。さらには、チャットや名刺交換で親睦を図ることもできる。これが、『ぐるぐる温泉』の楽しみ方だ。

ビジュアル強化のコミュニケーション機能

ネット上で自分の分身となる、キャラを作る機能を搭載。パーツの数もかなりの数が用意されている。「これぞ自分」というキャラを作って、対戦相手にアピールできるのだ。また、このキャラを貼り付けた名刺を作る機能もある。これにはメールアドレスやプロフィールも掲載できる予定。名刺が完成したら、プレイ中に気の合った人とネット上で交換が可能だ。

⬆人間の顔はもちろんのこと、ロボットや動物なんかも作れるのだ

見知らぬ人とおなじみのゲームを楽しみ、そして友達に。そんな通信ゲームの醍醐味を、手軽に楽しめるソフトが登場。その実像を、スタッフインタビューを交えつつ確かめていく。

DC	初夏発売予定 / 価格未定	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	未定
		複数プレイ	5人同時(※)
発売元	セガ	データセーブ	ブロック数未定・プレイデータ
開発元	セガ	対応周辺機器等	内蔵モデム対応
ジャンル	その他(テーブル)	現在の開発状況	?%(1月21日現在)

開発スタッフインタビュー ～『温泉』の持つ可能性～

さっそく『ぐるぐる温泉』について詳細を探るべく、セガへ直撃取材を敢行。このソフトにかける意気込みやネット展開の展望などを、プロジェクトの中心人物であるお2人にうかがってみたぞ。

瓜生貴士氏　セガCS事業部プロデューサー

大原徹氏　セガCS2研企画

『ぐるぐる温泉』、企画の動機について

——今回の企画は、どのようにスタートしたのですか。

大原　ドリームキャストのネットワーク機能を活用、運営していくにあたって、こういうものが必要だろう、ということが出発点です。

——確かに、ネット機能を使うにはもってこいの素材ですね。

瓜生　『ぐるぐる温泉』っていうのは、ゲーム、ソフトといったものではなく、「場所」なんです。DCの通信機能を使って、僕たちがまずやりたいと考えたのは、ネット上にユーザーの方々が集まってもらえる「場所」を作ること。そして、そこにコミュニケーションを通じた文化を生みだそう、ということなんです。そういう意味では、収録されるゲームの内容は、わかりやすいものなら何でもよかったと言えますね。

——コミュニケーションの取れるもの、ということですね?

瓜生　ええ。ただしユーザーの方々に遊んでもらうのに、十分魅力的なものであることが前提条件です。また、万人がプレイできるという点から、あまり反射神経を必要とするものはふさわしくないと考えました。その結果、将棋、麻雀、またトランプが選ばれたというわけです。

 ※画面は開発中のものです。5人同時プレイは通信対戦時の「ナポレオン」のみで、その他は最高4人同時となります。

ムで対戦！チャットで盛り上がる!!

複数プレイが楽しいゲームを、たくさん収録

できるだけ多くの人とコミュニケーションを図るためには、プレイ人口の多いゲームが必要だ。そこで『ぐるぐる温泉』では、麻雀、将棋、トランプを採用。さらに、この他にもお楽しみがあるらしい。なおそれぞれのルールも、オプションで選択が可能。これは全国各地でまちまちなルールを、可能な限り再現するための試みだ。

ちなみにこれらのゲームは、コンピュータを相手に1人プレイも可能。つまり1本のゲームソフトとしても遊べるつくりになっているのだ。しかも、その思考パターンはかなり優秀らしい。

◆麻　雀◆

ネットを使えば、いつでも好きなときに対人戦ができるようになる

◆将　棋◆

ウデ自慢がしのぎを削るような、大会開催もおおいにありえるだろう

◆トランプ◆

大富豪

4人で遊べる。ローカルルールもかなりの数が用意されるとのこと

ナポレオン

これのみ、5人まで参加が可能。誰と共同戦線をはろうかな?

7並べ

4人プレイまでOK。キャラ上にそれぞれの残り枚数が表示される

ソリティア

こちらは純粋な1人向け。プレイ時間もちゃんと確認できるのだ

コミュニケーションツールとしての「温泉」

――単にゲームで遊ぶ、というのとはちょっと趣が違いますね？

瓜生　ええ。コミュニケーションツールとして、『ぐるぐる温泉』をとらえてもらえればと思います。そしてユーザーの方々にぜひやっていただきたいのは、『ぐるぐる温泉』のメインコピーである「友達100人つくろうよ」ということ。と言っても、これを実現するのは大変なことですよね。そこで通信の経験がない人でも、簡単に入ってこれるような工夫をこらしてあります。

――具体的には？

瓜生　ドリームパスポートで一度インターネットに接続された方なら、画面上の項目を選択するだけですぐにやりとりができます。また、コミュニケーションそのものをもっと楽しんでいただくために、ユーザー自身を表すプレイヤーキャラを作れるようにしました。これは、お互いを認識する手段がハンドルネームだけ、という状態にはしたくなかったからです。

大原　キャラを作るパーツは、膨大な数を用意しています。人間以外の顔も作れますので、ネット上ではどんなものにでもなれますよ。

――作る人の個性が出そうですね。

瓜生　同じ顔に出会うことはまずない、といっていいほどのバリエーションがつけられますから。とにかく、グラフィックだけでもユーザーの判別がつけられるものを目指しました。もちろん性別もOK。画面上のキャラが着ている浴衣の色も、男性なら青、女性なら赤になります。その他にも、名刺機能を使ってユーザー間での情報のやりとりができます。気の合った人とコミュニケーションを取り、もっと仲良くなろう、ということになったら、「名刺交換」の項目を選ぶだけでOK。一度名刺交換をした相手とは、メールを送り合ったりすることも可能です。

――「温泉」を通じて、友達を作ってくださいということですね？

瓜生　ええ。でもそこから、送り手側が考えている以上のことが起きてくれないとダメなんですよ。単身赴任のお父さんが、遠く離れた子供と将棋を指したり、ゲームを通じて仲良くなったプレイヤー同士が、オフ会を開いてみたりとか。

――絶対ありそうですね。コンシューマ機初のオフ会（笑）。

瓜生　そのへんは、ユーザーのみなさんそれぞれが自分に合った使い方をしてくれればうれしいですね。

どうする？ ネット上の問題

――通信を使ったために、苦心されているところはありますか？

瓜生　一番苦労しているのは技術的なことではなく、集まる人たちのマナーをどうするかなんです。

――何らかの規制を設ける、と？

瓜生　最低限「これだけはできません」というバリアはソフト的に設けてあります。ただし、こちらからのルールの押し付けは、極力行いません。一定のユーザーを排除するようなことは、絶対にしたくないんですよ。ただ今回から通信の世界に入る人が多いのも事実。だからトラブルに関しては、メールなどを使って密にフォローしていくつもりです。DCのメール機能を使えば、送り手とユーザーの方々との距離をすごく縮めることが可能なんですよ。

――そうすれば、今度はこれがやりたい、あれがやりたい、という意見も多くなっていくでしょうね。

瓜生　そういう意見は大歓迎ですね。もっと大きな『温泉』が欲しいとか「遊び場（＝新しいゲーム）」が欲しい、といった要求に応えていくのが僕たちの仕事です。

大原　我々はいわばゼネコンのようなもんです（笑）。

すでにソフトは完成している？

――ゲームそのものとしては、どういった感じになるんでしょう？

大原　ソフト全体が温泉をなしている、というつくりになります。感覚としては温泉本館がゲームで、ネットの部分は別館といった感じ。ここで1人で遊ぶか、ネットにつなぐかということになります。

瓜生　もちろん通信を使わない場合も、多人数プレイが可能です。この場合は、プレイヤー各自の雀牌や持ちカードを、コントローラに接続したビジュアルメモリで見ながらプレイできるんですよ。

――えっ？ あの小さな画面で表示できるんですか？

瓜生　これが大丈夫なんです。

――それはすごいですね。ということは、開発的にはかなり順調に進んでいる、と？

瓜生　実際には今でもほぼ遊べる状況です。ただ、ネットワーク使用にあたって考慮、調整をしなければいけないことがたくさんあるので、発売は初夏となります。もうこれで始めても大丈夫、という状況を整えるための期間だと思ってください。春くらいにパブリシティ用で、テスト運用ができるよう頑張っています。

ドリームキャストに待望のバイクレースが登場！　「世界最高水準のグラフィッククオリティ」と「シンプルでそう快」をコンセプトに、ハイスピード&美麗グラフィックのスーパーバイクレースがスタートする。

BACK-STORY

21世紀初頭、イギリスのスポーツメーカーは運動性と耐久性に優れた新素材「レッドライン」を作り出すことに成功した。この新素材により、スーツの性能は飛躍的に上昇。その中で最初に実用化されたのが、ライダースーツである。レッドライン素材によるこのスーツは安全性が高く、高速転倒時のライダーの安全が保証された。

この新スーツの普及に伴って、バイクの設計にも見直しが許られ、最高速度300キロのスーパーバイクが実用化される。そして、このスーパーバイクレースは世界中で大ヒットするのであった…。

DC	今春発売予定 5800円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	2人同時
発売元	イマジニア	データセーブ	ブロック数未定・プレイデータ
開発元	Criterion Studios	対応周辺機器等	ビジュアルメモリ
ジャンル	レース	現在の開発状況	75%（1月20日現在）

過酷な地形を走り抜けるスーパーバイクレース

本作の醍醐味は「走る」こと。この単純かつそう快な、バイクレースの快感を追求したのが『レッドラインレーサー』なのだ。

数あるコース中には砂浜や雪道など、通常のバイクレースでは考えられないような悪路も登場する。それらのコースは当然、DCならではの美しいグラフィックで再現。この過酷かつ美麗なコースを舞台に、何台ものスーパーバイクが最速を競うことになる。

⬇砂浜、雪道、山道と、バリエーション豊かなコースを用意。サーキットだけがコースではないのだ

⬆ポリゴンで再現された市街地コース。家や木など、細かい部分まで作られているところに注目したい

⬅近未来が舞台だけに、バイク能力はハイスペック。最高時速300キロ近くでの戦いが待っている。このスピード感に興奮せよ!

見るたびに視点が変わるリプレイモード

レース後のリプレイモードも、本作の見せ場の一つだ。さまざまな角度からレースが再現されるだけでなく、同じレースでも、毎回見るたびにカメラポジションが変化する。これで、何度でもリプレイを楽しむことができるのだ。

⬅⬆状況に合わせるだけでグリグリとアングルの変わるリプレイ。同じ場所でもこれだけ違う

魅せる視点!!

⬆➡さまざまなアングルからのリプレイ。これでレースにも力が入るというものだ

3つのモードで行われるレーシングバトル！

用意されたゲームモードは以下の3つ。次々と新しいコースに挑んでいく「トーナメントモード」、各コースでの最速タイムに挑む「シングルレースモード」、そして2P対戦専用の「対戦モード」。それでは、各モードの現在判明している詳細をお伝えするぞ。

⬆レース中の視点変更も当然可能だぞ

⬆どのモードでもリプレイが可能。レース後のお楽しみである

⬆チームは10種類近くが用意されており、それぞれチームロゴもある。選んだチームによって、ライダーのエンブレムが変わる。残念ながら、チームによる能力差はないようだが…

トーナメント チャンピオン目指し、戦い抜く！

メインとなるゲームモードがこれ。トーナメント開始時は3コースが選択可能で、その3コースを制覇すれば次のコースが登場…という感じで続いていく。前述の通り、コースには山道や雪道など、さまざまな悪路が登場。通常のレースとは一味違った、オフロードバイク的な戦いを楽しめる。

また、新たなコースを選べるようになると、選択できるバイクの種類も増加。パワーアップしたバイクを使用できるようになる。

⬆3LAPのデッドヒート。CPUとの過酷な戦いだ

⬆これは山道のコース

⬆先のコースに進むほど難易度もアップ。新たなバイクも選べるようになるが、簡単には勝てないぞ

プレイヤーが操る3台のモンスターマシン

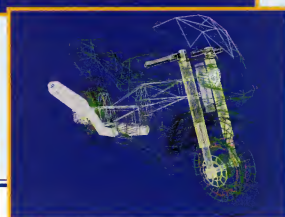
上記の3モードでは、それぞれライダーとバイク、チームを選択することになる。ライダーとチームはグラフィック上の変化のみ。バイクは数種類用意されており、「最高速」「加速力」「グリップ」「ハンドリング」の4能力がそれぞれ設定されている。右の3台のマシンは、初期設定で選べるバイク。これ以外のバイクは、トーナメントモードを進めることによって姿を現す。

また、ライダーとバイクはワイヤーフレームで形作られており、細部のパーツまで再現されているぞ。

ライダー

左が女性、右が男性ライダー。男女による能力差こそないが、微妙なグラフィックや転倒時の音声が変化する。

アヴァンチ

最初に選べるバイクの中では、最もバランスのとれた「アヴァンチ」。初心者から上級者まで万人向けのマシンだ。

シングルレース タイムの限界を極めよ！

各コースでいかに速く走るかを競うのが、このシングルレースモード。周回数は3LAPで、選択したコースのみを走ることになる。選べるコースとマシンは、その時点でのトーナメントモードで選べるものと同様。トーナメントモードを進めないと、初期設定以外のコースとバイクを選ぶことはできないぞ。なお、このシングルレースモードでも、CPU操るレーサーが登場。ライバルとして、プレイヤーの走りの障害となる。

⬆シングルレースでもCPUは登場。プレイヤーの障害となる

➡このモードでのタイムアタックが熱い

⬅⬆リプレイモード。単純に走りのかっこよさを見るだけではなく、タイム短縮のヒントを見つけるためにも、大事なモードである

対戦モード 画面2分割の2P対戦

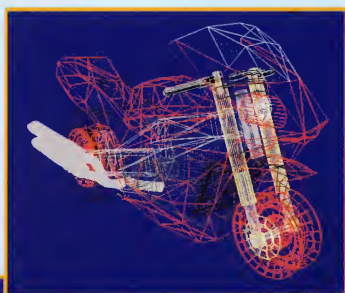
画面分割による対人対戦モード。同時プレイ可能人数は2人までで、画面は上下2分割で行われる。このモードでもシングルレースモード同様、選べるコースとマシンはトーナメントモードで選択できるものと同じである。

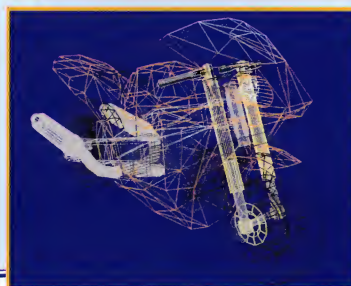
2P対戦ではあるが、CPUのバイクもレースに参加。シングルレースモードと同じく、1つのコースをCPUとトップを巡って争うことになる。レース終了後は、当然リプレイがあるぞ。

⬆対戦モードでもリプレイ可能。勝利へのライディングを堪能できる。負けた方は悔しいけど…

➡画面上下2分割による対戦シーン。友達と最速の座を競って争うことになるぞ

ファイアスター

ハンドリング性能に優れ、3台中では最も安定性のある「ファイアスター」。2本出しのマフラーが片側によっているのが特徴的。

タイガーシャーク

3台の中では最もトップスピードに優れた「タイガーシャーク」。最高速に特化したマシンなので、上級者向けの機体だろう。

新タイトル特報5

コーエーが贈る大作ホラーアドベDCに

オゾンホール、地球温暖化、新種ウイルスの蔓延、
核の暴走、遺伝子汚染、精神文化の衰退、独り歩きする科学…。
世紀末に向け、続出する破滅的状況の中、
人類に残された、救いの道はあるのか…？

ここに、運命に導かれた2人がいる。
目の前には、七つの館。
まだ、彼らは知らない。
館に仕掛けられた数々の罠を、
暗躍する謎の組織を、
秘められた狂気の計画を、
そして、彼らに世界の存亡が賭けられていることを…。

アドベンチャーゲーム史上初の2人協力プレイ!!

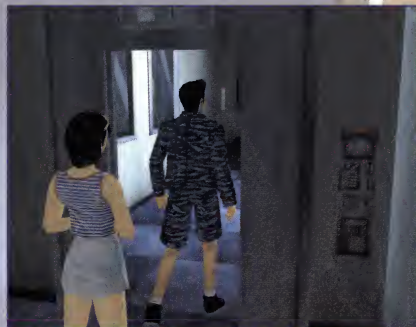
不気味な館で展開する緊迫と恐怖のストーリー

ゼネラルプロデューサー：シブサワ・コウをはじめ、豪華スタッフで制作される『七つの秘館 戦慄の微笑（以下戦慄の微笑）』が、プラットホームをDCに変えて登場。その世界観を魅力たっぷりの新システムとともに紹介。

DC	今夏発売予定 6800円（税別）
発売元	コーエー
開発元	コーエー
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	未定
複数プレイ	2人同時
データセーブ	ブロック数未定・プレイデータ
対応周辺機器等	未定
現在の開発状況	50%（1月22日現在）

ンチャーが機種変更!!

“ペアコンシステム”の搭載により2人のプレイヤーが別々に行動

本作で真っ先に注目したいのが、主人公である男女2人のキャラクタを、2人のプレイヤーが分担して同時にプレイする「ペアコンシステム」という斬新なシステムの導入である。この「ペアコンシステム」とは、Pair-Combination、Pair-Controlの略であり、男女で協力・連係するプレイスタイル（Combination）と、分割された画面で別々に行動することが可能な操作性（Control）の2つの特徴を兼ね備えたシステムなのだ。ストーリーの展開によって、一緒に行動したり力を合わせて謎を解くこともあれば、離れ離れとなり、それぞれ単独行動で冒険を進めることもある。そのため、プレイヤー2人のコミュニケーションがゲームの展開を大きく左右する。また、プレイヤーが1人の場合のシングルプレイでは、2人プレイとは異なったストーリー展開が楽しめる趣向となっている。

⬆⬅➡同じ部屋で行動していれば同一画面（上）、単独で行動していれば縦の分割画面（下）となる。これが本作の魅力的な部分でもあり、大きな特徴でもある「ペアコンシステム」なのだ。館に仕掛けられた罠によって、一緒に行動していた2人が強制的に単独行動させられる、ということもあるのだ

互いの無事を祈りつつ単独で冒険

七つの秘館 戦慄（せんりつ）の微笑（びしょう）

南海の孤島を舞台にした戦慄のホラーストーリー

本作での舞台となるのは、水と緑にあふれる南海の孤島。だが、その美しい風景とは裏腹に、島に点在する不気味な館では想像を絶する暗黒世界が待ち受けている。一体この島で、この館でどんな出来事が起こっているのか？　プレイヤーは、その戦慄のホラーストーリーの世界に身を投じ、数々の謎を解き明かしていくのだ。

⬆綺麗な外観に見える館。だが、この館の中では恐怖の世界が…

これらの部屋には何が!?

⬆➡1つ1つの部屋に隠された謎を解き明かしていくことで、館で巻き起こる不可解な出来事の全貌が徐々に見えてくる。どんな謎や罠が待ち受けているのだろうか…

『戦慄の微笑』の世界観を支える8人の登場キャラクタ

キャラクタデザイン上條淳士をベースに、最新CG技術を駆使した驚異のフル3Dグラフィックで描かれた『戦慄の微笑』に登場する8人のキャラクタ。本作では、彼らによるドラマティックな展開が、プレイヤーをゲームの世界へと引き込むぞ。声の出演は、國府田マリ子、緑川光などの有名声優陣の起用が決まっている。

主人公　飛鳥圭（アスカケイ）

⬅頭脳明晰、成績優秀なK大学院生。生化学専攻で、アーネスト教授の教え子。さっぱりとした性格で、何事にも動じない。好奇心旺盛であり、決断力、行動力に優れる

生年月日	1976．6．18（双子座）23歳
身長／体重	175cm／65kg
血液型	A型
出身地	東京都（日）

ヒロイン　白川玲奈（シラカワレイナ）

⬅活発で気の強い性格。普段は物怖じしないが、本当は怖がりでおっちょこちょい。涙もろい一面も持つ。マクファーソン一家とは親戚関係にある

生年月日	1980．7．5（蟹座）18歳
身長／体重	164cm／52kg
血液型	O型
出身地	東京都（日）

アーネスト・マクファーソン

生年月日	1944．12．25（山羊座）54歳
身長／体重	175cm／72kg
血液型	A型
出身地	ロサンゼルス（米）

➡アランとクリスティの父親。玲奈の父と従兄弟にあたる。物語のキーパーソンとなる人物である

コーエー制作発表会

1月20日（水）。コーエーの本社で行われた制作発表会。当日はセガ代表取締役副社長の廣瀬禎彦氏、そして『戦慄の微笑』のエンディングテーマを歌う、朝川ひろこさんがゲストに招かれていた。今回行われた制作発表会では、3つの新しいタイトルの発表となったが、メインは『七つの秘館 戦慄の微笑』であった。まずは、ムービーによる『戦慄の微笑』の紹介とともに、開発スタッフによる「ペアコンシステム」の生まれた経緯、システムの特徴などから、キャラクタや世界観の解説が行われた。前作は脚本が志茂田景樹氏ということで話題を呼んだ作品であったが、シブサワ・コウをはじめとする豪華なスタッフで制作される今作。この発表会でも、スタッフの『戦慄の微笑』にかける並々ならぬ意気込みを感じ取ることができた。

最後は、歌手の朝川ひろこさんが『戦慄の微笑』のエンディングテーマを熱唱。いい雰囲気のまま発表会は終了。ちなみに、ここで新たに発表された2つのタイトルは…。

⬆⬅豪華なキャストで披露された、3タイトルの制作発表会。朝川ひろこさんは『戦慄の微笑』エンディングテーマを熱唱。聞き惚れちゃいました

発表された2タイトルは次頁で紹介!!

遺伝子操作で生み出されたモンスター

➡新種ウイルス、遺伝子汚染で生み出された（？）異形の生物「ヴァルガー」。いつ、どこで襲ってくるのか!!

ヴァルガー

アラン・マクファーソン

生年月日	1972．11．3（蠍座）26歳
身長／体重	183cm／70kg
血液型	A型
出身地	ロサンゼルス（米）

クリスティ・マクファーソン

生年月日	1983．3．10（魚座）16歳
身長／体重	170cm／51kg
血液型	A型
出身地	ロサンゼルス（米）

リチャード・ランカスター

生年月日	1970．11．26（射手座）28歳
身長／体重	191cm／80kg
血液型	B型
出身地	サザンプトン（英）

タチアナ（ターニャ）・バレンコフ

生年月日	1975．9．12（乙女座）23歳
身長／体重	167cm／52kg
血液型	B型
出身地	モスクワ（露）

ゲオルグ・シュナイダー

生年月日	1949．4．1（牡羊座）50歳
身長／体重	204cm／85kg
血液型	AB型
出身地	デュッセルドルフ（独）

彼らは、圭と玲奈にどのように関わってくるのか!?

▶▶『信長』『三國志』もDCにお目見え！

コーエー発表会 新タイトル速報

前ページの『七つの秘館』発表会では、他にも新作タイトル2本が発表された。ここではその2本、『信長の野望』と『三國志』の詳細をお伝えする。

信長の野望 将星録 with パワーアップキット

DC	3月25日発売予定 9800円	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	8人交代
発売元	コーエー	データセーブ	200・プレイデータ
開発元	コーエー	対応周辺機器等	なし
ジャンル	シミュレーション	現在の開発状況	？％（1月22日現在）

同一MAP上で行われる内政と戦闘

コーエーの定番シミュレーション『信長の野望』シリーズ第7弾。プレイヤーは戦国大名の1人となり、政戦両略を駆使して他大名と戦っていく。最終的には日本全国を統一するのが目的である。

従来のシリーズとの決定的な違いは、日本全土がマス目で区切られた巨大なマップになったこと。これにより、内政も戦闘も同一のメインマップ上で指示。敵軍団の進撃の様子が分かったり、内政によって徐々に周辺が発展していくなど、本作ならではの演出が楽しめるようになっている。

日本全国が巨大なマップに！

DC版オリジナル要素

DC版では、他家庭用機種版にはなかった数々の新要素を追加された。武将や城の各データを変更できるエディタ機能や、新シナリオ、歴史イベントの追加、城や家宝、合戦場などのデータベースの充実などが行われている。

ちなみに、本作の基本ルールはPC版ではなく、家庭用機種版がベース（支城が収入範囲を持つなど）。しかし、家庭用機種版では省略されていた攻城戦が、DC版では復活しているぞ。

追加シナリオ

8本が追加され、10シナリオになっている

追加イベント

これは石川五右衛門の死刑イベント

攻城戦

城門を破壊しつつ、本丸を目指していく

能力変更

武将や城のデータを自分好みのものに

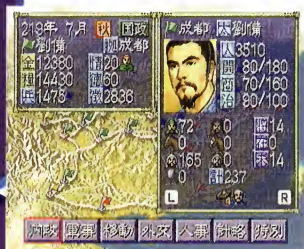
三國志 VI

DC	3月25日発売予定 9800円	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	8人交代
発売元	コーエー	データセーブ	100・プレイデータ
開発元	コーエー	対応周辺機器等	なし
ジャンル	シミュレーション	現在の開発状況	？％（1月22日現在）

シリーズ集大成の決定版『三國志』

2～3世紀中国の三国時代を舞台に、1国の君主となって中国統一を目指す戦略級シミュレーション。担当官を任命するだけで自動で行われる内政や、敵味方が同時に行動する同時プロット制の戦闘など、単純ながらも奥深いシステムになっている。また、クリア期限、クリア条件が設定されたショートシナリオも用意されているぞ。

ルール自体は簡単になっている

おなじみの新武将登録も、もちろん健在！

ゲームを盛り上げる演出

充実したシステム部分同様、シナリオを盛り上げる演出も本作の見せ場の一つ。「三顧の礼」や「魯粛の推挙」など、歴史イベントは数多く用意。中には、プレイヤーの行動によってイベントが変化していく長期イベントもあるぞ。さらに、戦闘シーンでは武将同士の一騎討ちや計略など、激しい演出が用意されており、プレイヤーの戦いに影響を与える。

また、全土統一を果たしたとき、プレイヤー君主の統一状況によってエンディングが変化するのだ。

歴史イベント、周提督悶死の図

戦場の動乱！　武将の中には一騎討ち中に固有グラフィックを持つものも

スキーにスケート、温泉にお鍋、ゲームに投稿、ハァーコリャコリャ

ドリーマーズクラブ(仮) Dreamer's Club

寒い！　長野出身だから寒さには強いと思っていたけど、この冬の寒さはどうかしている。それに、身も心も寒いが財布も寒い！　何か、こう手軽に身体をカーッと熱くさせてくれるものはないものか。…え？　走れって？　疲れるからイヤ。(←ものぐさ)

Free Free Free

読者の四方山話コーナー。ゲーム以外でも体験談や失敗談、ショックを受けたこと、面白い友人知人の話、などなど。

はいほー、案内人のウシです。今回は、いきなりHAMU君のお便りから行ってみよう！

DC買いました！　今とてもヤバイです。買う前は「大して使わんだろう」と思っていた「ドリームパスポート」だったが、利用料金の無料キャンペーンが4／1まで延長されたため、ついついやり込んでしまった。特にセガのBBSでドリFANの読者を発見。ついつい話が盛り上がってしまった。ネットワーク、おそるべし！　(山口県／HAMU)

DC発売以降、急速に増加したネット人口。特に最近「ドリクラ」読者のネット進出が目覚ましいです。セガ公式サイトの、サターンやDCのBBSに結構書き込んでいるでしょ、みんな。やはり案内人としては「ドリクラ」の話題が出ていると嬉しくなります。そんなHAMU君がホームページ開設！　早速編集部員数名が掲示板に足跡残してきました(笑)。他にもホームページ持ってるという人は「ドリクラ」までお知らせ下さい。アドレスとともに紹介しましょう！　では、海の向こうから届いた、ネット関係(？)のお便りをもう1通紹介します。

私はドイツに住んでるセガファンです。残念ながらDCはドイツでは発売されていません。しかし私は、DCや日本におけるセガを取り巻く状況に付いて詳しく知りたいと思ってます。そこで「ドリクラ」で自分のメールアドレスを載せて、メールフレンドを探してみたいのです。それで日本のセガファンと交流することができたら、素敵なことですね。ちなみに私は33歳です。
(ドイツ／Wolfgang　Bradford)

ドイツから届いた「メル友」募集のお便りでした(英語で書かれていたお手紙を翻訳したものです)。英語(理想はドイツ語)が堪能なバイリンガルなセガファンよ、大和魂溢れるメールを送ってあげよう！　ところで、こんなメル友募集コーナーを作ってもいいかなーと思ってます。ハガキが集まり次第…ね(今回メールアドレスは、編集部の判断により掲載しません。メールを送りたい方は、編集部までハガキ等でお問い合わせ下さい)。

姪っ子(5歳)の幼稚園でクリスマス会があったときのこと。幼稚園にやって来たサンタクロース(実は園長先生)を見て、姪は「園長先生に似てたけど、友達かなあ？」そのサンタがバスに乗ってやって来たのを見て「何でバスで来たんだろ？　トナカイさん忙しかったのかなあ？」…子供の発想って凄いと思いませんか？　「本人」と思わずに「友達」と思うし、バスで来たのを見て「トナカイが忙しい」と考えるのも…(「トナカイが忙しくてサンタは暇なのか？」とウチの父は言うとりましたが)。そういう子供の夢を壊すようなことを大人がしちゃいけないと思うので、私はもうしばらく黙って様子を見守っていきたいと思ってます。(茨城県／T.AZUMA)

サンタクロースの存在を信じて疑わない子供の純真さ、いいですな。

洗濯物は溜まる一方。片付かない食器。弟の作るまずい料理…。母が風邪を引いて寝込んでしまい、改めてその偉大さがわかりました。早く良くなってね、お母さん。
(東京都／花藤チャクラ)

当たり前と思っていた生活のリズムが狂ったとき、存在の大きさがわかるものです。それにしても姉よ、弟の料理に文句つける前に、あなたは食事を作らないのかい？(笑)

最近私めのサターンが、その天寿を全うした。享年2歳と6ヵ月。死因は私の不注意による溺死。短い一生だったが私の高校生活を支えてくれた。ありがとうサターン。君の後継者のDCはどうにか当日に買えたよ、ウン！
(兵庫県／泰山天狼拳)

ちーん、合掌。ていうか、修理に出して生き返らせたら？

シェンムー　感無量　(おわび)謎に包まれていて　あまりにもスケールの大きいゲームなので　今回はイラストをさけさせていただきます。つづく。

⬆愛媛県／レドーント・N　絵にも描けない美しさ？　続きではイラストを描いてくれるんでしょうか。楽しみですな(笑)

まんがでGO!

⬅静岡県／こん☆くしゃん　あのヘンテコな舞には、合気道の極意が！　一度観てみたいものです

⬅高知県／ひろ　大神一郎、貞操の危機！　嫌よ嫌よも好きのうち…末永くお幸せに

⬅山口県／HAMU　剣じゃ…剣じゃ手も足も出ません。むしろ道具として(謎)

⬆島根県／アサダニッキ　そんな貴方はどこの人？　おせーて隊長！

サターンギャラリー

⬅岐阜県／かり＝ながむ　食虫植物を切り花に!? 水と虫だけで生きていけるのだろうか？

⬅愛知県／北原健光　白い雪、白い息…。この2人は、何故こんなにも切ない顔をしているのだろう？…

⬅愛知県／颯楓也　コメントが「だって鮎かわいいんだもん」。よくわかっていらっしゃる。『フレンズ』は鮎に始まり鮎に終わる！

⬅熊本県／カキクケコ企画　軽薄かつエロオヤジなワードナだこと。エルフもタジタジ

⬆東京都／TAKANE　はあ、「殺意」ですか？　うーん、いらないような…欲しいような…（危険）

⬅香川県／下山ユキチ　初めてプレイしたとき「こんなヒロインもアリか」と感心

⬅千葉県／ムササビむっくん　懐かしいなあ『野々村』。右下の院長がステキ（笑）

⬆熊本県／火國智尚　お気に入りキャラということで、いい笑顔です

移植・続編希望の声

『天外魔境Ⅲ』をDCで出して下さい。この前、本当に「ついに『天外Ⅲ』がDCにて制作再開！」という夢を見てしまいました…。もう昔のことはとやかく言いません。後生ですから、天外Ⅲを世に出して下さい。ね!?　ハドソンさん!!（泣）

（千葉県／明石知子）

正夢になればいいね。で、とやかく言いたかった昔のことって、何？

『パンツァードラグーン』の続編を、是非是非DCで作って下さい。サターンで驚かされた映像の美しさ、とても幻想的で「天空の城ラピュタ」を思い出させる音楽、スリリングな戦闘など、すごく革命的なゲームができると思います。それと、ビジュアルメモリで育てたドラゴンを対戦させることができたり、キャラがフルボイスだったり、ミニゲームが増えていたら言うことなしです。　（栃木県／KAZU）

『マネーアイドルエクスチェンジャー』の移植…というか復活希望。サターン版はいつの間にか新作カレンダーから消えちゃいましたよね。「両替」という分かりやすいルール、笑えるキャラ、ボイス、デモ等々、パズルゲームマニアでない方にもオススメです。　（青森県／Mr.M）

⬆住所不明／カモミール♪　せめて県名は書いてください（泣）

ドリクラ会議室

今回のテーマ「スタートダッシュの成否は？」

毎回1つのテーマについて、自分なりの分析に基づき意見を主張しあう、誌上ディベートコーナーです。

成功…だよね。品薄だとか色々問題はあったかもしれない。けれど初日に15万台がほぼ完売（ですよね？　ウチの近所のパートナーショップ数店では、初日昼前までに予約以外の分はすべて売れた様です）、ゲーム以外の一般マスコミの注目度も高くて、成功としか言い表せないと思います。

（長野県／高峰秋良）

とりあえず成功だろう。現在（98年12月18日）の段階でかなりの店で売りきれているのでスタートダッシュはまずまず（品不足だからと言う意見もあるかもしれないが）。それに今後の予定でもコンスタントにソフトが発売されるようなので、64のスタート時のようなソフト不足に陥る可能性は少ないと思う。ただ、これはメジャーを目指すハードなら出来て当たり前。むしろこれからの戦略の方が重要。新しいカタチのゲームを渇望するマニアの期待にも応えなければならないし、あまりゲームを知らない人にも、ゲームの楽しさを伝えなければ発展はない。

（神奈川県／ソニックHAM）

失敗。今後PSの後継機が出ることを考えると、それまでにできるだけ多く販売台数で差を付けておきたかったハズ。しかしチップの供給不足で年末商戦に十分な数が行き渡らなかったのは何とも痛いです。今後はいかに魅力的なソフトを揃えるか、有力メーカーを取り込めるかがDCの成否を分けることになると思います。

（佐賀県／応援♥ハート）

言うなれば「実りある失敗」。まあいくらスタートが良くても、変に迷いを起こして失速するようではサターンの二の舞。要は1月以降のソフト群の展開をどう行い、これらの広告をいかに伝えていくか。これまでのドタバタ劇は成功へ導く為の「良薬」と解釈しよう。PSを発売した頃のSCEだって販売店や公正取引委員会相手にドタバタしていたのだから。　（愛知県／上日落）

数の上では「失敗」が多かったけど、その中身は前向きな希望や今後の対策といったものが多く、手厳しい批判はほとんどなし。読者のDCに対する期待が大きいと感じました。と、まとめたところで第2回の募集。テーマは「セガは変わったか？」。ハガキに「変わった」「変わってない」を明記の上、その理由も書いてください（ひとことでも可）。締め切りは2月10日（必着）。

結果発表	
成功	40%
失敗	60%

御意見番だよ全員集合！

DCやサターン、ひいてはゲーム業界全般に対して、願い、不満、要望をぶつける、読者の主張コーナー。辛口の意見も大歓迎！

みなさんは、ソフトの帯に付いているキャッチコピーに注目したことはありますか？　封を開けるとすぐに捨ててしまいがちですが、一度はしっかりと見ることをオススメします。たいていのゲームはあまりヒネリのないコピーが多く「感動」「名作」等の単語を入れたものが見受けられがちで、ちょっと残念です。そんな中で、キラリと光るコピーも。『ストリートファイターコレクション』の「極めよ拳、己がすべてを叩き込め!!」と、『エターナルメロディ』の「君に出会う秋、恋に冒険する」は、ゲームの内容を的確に伝えることに成功しています。ゲームの出来は当然大切ですが、キャッチのセンスもとても大切だと思います。いかがでしょうか？

（神奈川県／マーシィドッグ）

ちなみにオレは「100万人が泣いた」というキャッチの、とあるアドベンチャーゲームをプレイして泣きました。違う意味で（期待外れだった…）。

最近「♥シーンなんかなくてもいい」なんて思うようになりました。サターンの18推程度のお色気なら、無意味なパンチラや♥シーン等がなければ十分一般作になると思うんですが…。それが無くても物語がきっちりできていれば、十分楽しめる。『EVE burst error』や『YU-NO』を作った菅野氏がPSで出した『エクソダスギルティー』みたいに、♥シーンそのものはなくても暗示させるだけで十分だと思います（PSで出来るんだから OKだ！）。その方がより多くの人に楽しんでもらえると思うんですが、どうでしょうか？　あ、でもそんなことしたらウリが無くなる18推ソフト多いなあ（苦笑）。以上、『瑠璃色の雪』をプレイして思ったことでした。

（岐阜県／ZosHI）

おおむね同感。意味のないパンチラは、オレもあんまり好きじゃない（シナリオのノリにもよるけどね？）。ただ、暗示させるだけだと盛り上がりに欠け、拍子抜けすることもあるけど…。

『ソニックアドベンチャー』を見て違和感を覚えるのは僕だけだろうか？　確かに映像はすごい。しかし「すごさ」はあっても「楽しさ」がないような気がする。過去のソニックチームの作品（『ソニック』シリーズや『ナイツ』など）には、見ているだけでやりたくなるような「楽しさ」があった。センスのある色使い、テンポ良くする仕掛けの数々等…。「夢のような世界」を感じさせてくれるものだった。しかし、『ソニックアドベンチャー』。これは『マリオ64』にも言えることだが、3Dのゲームを作るとどうも絵的に地味になったり、ひどく現実的になったりする傾向があるようだ。まだ文法が確立されていないということなのかもしれないが、『ナイツ』であれだけの映像を見せてくれたので、今回も期待していたのだが…。　（山梨県／左内）

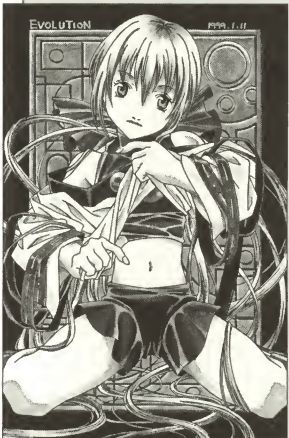
プロデューサーの中氏が作りたかったのは「クールで尖ったソニック」。夢のようなファンタジーワールドを期待してた人には、肩透かしだったかな？

女性向けのゲームって少なくないですか？　例えば恋愛ゲーってほとんど男性向けっすよね？　私、「それはどうかなー？」って思います。何かゲーム自体男性用みたいに思っちゃうんですよ。男性の恋愛ゲーって女性から見ると凄く不自然。Hなやつになると、ちょっと女の子がモノみたいに扱われてません？　そーゆーのゲームといえど同性としては許せない。もっと恋愛を大切にしてほしい。そんなワケで、男性にアタックできるソフト、作って欲しいです!!　私、女性向け恋愛ゲームってのがものすごくやりたいんですよ。主人公がときめいたり切なくなったり、泣いちゃったりと、感情移入できる女性向け恋愛ゲームを、メーカーさん作っていただけないでしょうか？

（京都府／ゆーちゃん）

ドリームキャスト絵画館

『エヴォリューション』発売記念というワケで、イラスト多めに載せてみました。キュートなリニアが一杯で、マモーさんの頬緩みっぱなしです。

⇧福岡県／寿之介　何か考えているような仕種。キュート度高めですな

⇨神奈川県／雪野真詞　オレのリクエストに応えて、美少女を描いてくれました！　ヘソに感謝♥

⇨茨城県／アユムノスケ　あの血なまぐささが、DCでどう再現されるか。キャスカの肌が白いのも御愛敬☆

⇨滋賀県／ryu-ji　両腕でしっかりと抱き抱え…（片方はサイフレームだけど）

⇨宮城県／U助　マモー先輩に言わせれば「チェインがまたカワイイんスよ♥」。誰でもいいのか？

⇨東京都／R・ジャジャ　金銀財宝ざっくざく!!　トレジャーハンター至福の瞬間

⇨奈良県／八色翔　しょぼちんの持ちキャラでもあります。彼によれば、「痺れるほどカッコイイ」とか…？

⇨奈良県／閃光花火　怖いのかカワイイのか…（笑）

⇨愛知県／ユウ　ポップアート調なローズ姫＆ソード。バーゲンの広告みたい。いや、何となく

⇨埼玉県／NAYU　コアなファンが付いているだけに、DCを牽引してくれそう。エミリオも「シメシメ」？

⇨群馬県／コテツ　最近ちょっと休業中の、コテツさんのイラストを発掘

We are サポーターズ

お気に入りのタイトル・キャラクタを、文字やイラストでプッシュプッシュ！　ゲームにまつわるエピソードも募集。

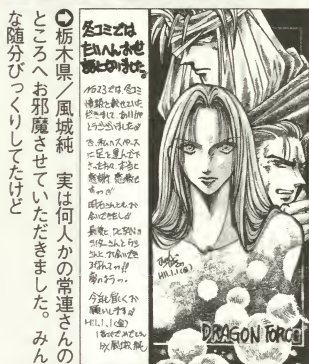
ドラゴンフォース友の会

冬コミ当日、なんと風城さんにお会いできました!!　便箋も頂いてしまいまして、私は慌てふためくばかり。でも、素敵な方でした。そしてその後、ウシさんの幻影が…。そう、あれは夢だったんだワ、きっと。　（千葉県／明石知子）

鳥取県／LEE　祖国の大地を見渡すシェンに、去来するものは…？

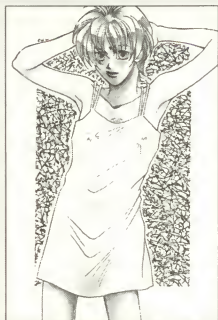
千葉県／皆様に感謝の明石　主役はシロウ君…の肩に乗ったカエルちゃん

東京都／うさまにぁ　こだわりのカップリングですな。でも、ライバルは多いですぞなもし

福岡県／DIE　レオンの攻勢にジュノーンは…。この2人に「かかあ天下」という言葉は似合いません

栃木県／風城純　実は何人かの常連さんのところへお邪魔させていただきました。みんな随分びっくりしてたけど

茨城県／山口泰央　カエデがひときわ輝いていますな。肉厚なくちびるといい、凛々しい眉といい…

帝劇親衛隊

北海道／アサイサミ　随分女の子っぽいレニですな（←女だって！）。特別公演「奇跡の鐘」での乱入にはビックリ！

神奈川県／J・JOKER　彼女の質問「こういう乳首は18推ですか？」。答え…ドリクラ倫理規定では全年齢（笑）

愛知県／プリビチ　戦い終わって、閉塞された空間から解放されたとき、肌に当たる風は、疲れた心と体を優しく癒してくれる

宮城県／ちくばふみ　聖夜ともなれば、紅蘭だってこんなに神々しく艶やかになるんです！

光と闇のシンクロニシティ

祝『SF』コーナー。余りに嬉しくて飛び跳ねていたら、弟に白い目で見られました。　（東京都／花藤チャクラ）

大阪府／クラゲ2号　ペン族大戦争！

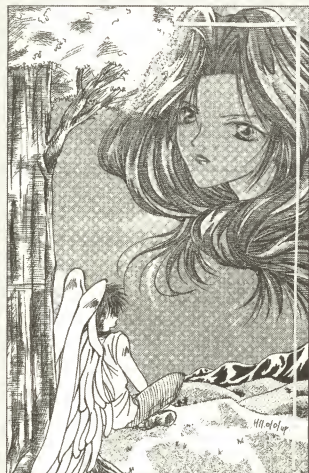
埼玉県／わかつきR　ポニーテールのエルフはいいですな。ペンは何故背を向けているのじゃ！

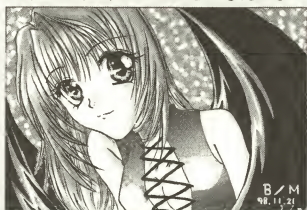
京都府／オッス！オラ千食。カマっぽくなった？　クールでいいじゃん

大阪府／黎媛瀏　いいじゃないですか。美しいことはいいことだ（←かなりおめでたい性格）

ご主人様の小さな家

DCで続編ってウワサがありますが。やっぱりご主人様システムは残ってキャラが変更されても、男のご主人様はいるのかな…。（埼玉県／NAYU）

←島根県／アサダニッキ「とうとう描いてしまいました。キャー！」。ついにあなたまで…（ニヤリ）

↑長野県／高峰秋良　青空に描く愛する者の姿。でも、それは幻に過ぎない

↓愛知県／雪野様の大ファンのLin　ペンネームでファンコールとは考えたな

←静岡県／堺香我美　ルピルピの無垢な笑顔を思い出せば出すほど、ガイウスの心をどんどん締め付けていく…

←神奈川県／ニシカワ　剣の刃を思いっきり握ってますな。目の辺りがじのちゃんっぽいかも（ゴメン）

↑京都府／かけはし・りょう　「奪えるもんなら奪ってみな」余裕ですな

リーダーズQ&A 質問編

攻略に関する疑問募集！　そして、彼らの悩みを解決できる方は、攻略法をまとめて編集部まで！

『慟哭、そして…』の応接間、25パネルのトラップが解けないんです。千砂が死ぬのがイヤだから、今ソフトに手を付けてません。（福井県／陽炎丸）

『空想科学世界ガリバーボーイ』のゴールドカードは、どうやって入手するのでしょうか？　（東京都／トラピカ）

『下級生』の緑谷麻紀さんとデートできません。もう10回はやり直しているのに。出来れば会話のベスト選択も教えて下さい。　（東京都／みちひろよ）

『天外魔境第四の黙示録』で「マントーのチャレンジ・ザ・トラップin USA」のラスト、床がぽこぽこ移動していく所が通れません。よい渡り方を教えて下さい。（兵庫県／クーフーリン）

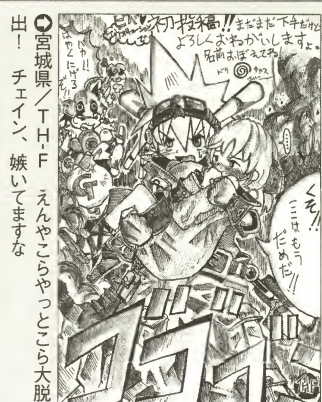
『Pia♡キャロ2』の日野森あずさが攻略できません。もうかれこれ10回以上プレイしました。でも振り向いてくれないんです！　攻略法を教えて下さい!!　（滋賀県／アリストテレス）

←福岡県／寿之介『マリー』です。実は記事担当だったオレ（じゃあ教えてやれよ！）

今週のはじめてさん

↑岐阜県／KAYO『ファーランド』フリークのはじめてさんです。『時の道標』はどうでしたか？

←宮城県／T・H・F　えんやこらやっとこら大脱出！　チェイン、嫉いてますな

ドリFAN目安箱

ウシ　「トゥルラー」としては待ちに待った『2』。DCに移植希望！
マモー　北海道に行ってきたッス。でもほのかも琴梨もいなかったッス…。
しょぼちん　『戦国TURB』に追われ充実した日々。はーとをーみんぐ。
アニアキ　『バーチャ』の超天才。期待のニューフェイス、ただいま参上！
質問
人気タイトルが意外とサポーターズになっていなかったりしますが、設立のポイントは？（神奈川県／成塚天狗）
しょぼちん　ソフトが売れればハガキが多く届くとは限らないのがミ・ソ♥
アニアキ　サポーターズ設立は、ソフト発売後、どれだけ読者から支持されているかがポイント。設立希望ハガキが超多ければ、可能性は高くなるよ。
マモー　『オウガ』や『ラング』それに『ときメモ』は最近見ないッス…。
ウシ　開店休業状態（泣）。続編が出て、また盛り上がるのに期待かな？

投稿時のおやくそく

すべての投稿は、ハガキもしくは同サイズに切った紙でお願いします。でも、コピー紙のような薄い紙は、発送や保管などの際に折れてしまうのでダメ。文字ネタもできればハガキが嬉しいかな？　イラストは黒一色限定。カラーイラストや鉛筆描きイラストは採用できません（灰色のコピックは使ってO.K.）。イラストの裏にはゲーム名とキャラ名を明記してください。さらにコメントや近況報告があるとありがたいです（裏のコメントが載ってドキドキした人もいるとか。そりゃあそうだ）。イラストを封書で送る場合、また複数投稿する際には一枚一枚に住所とペンネームを忘れずに（今回、約1名本名と住所書くのを忘れてた人がいましたが‥）。では、また2週間後！

〒136-8603
東京都江東区新木場1-6-26
TIMドリームキャストFAN編集部
「ドリクラ　○○○」係

←東京都／ウォンバット越前　シャトナーの若本ボイスには、誰も逆らえません！

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

ソフト30名 読者プレゼント

●応募のきまり●

P93のとじこみハガキに今号のプレゼントでほしいソフトの番号（①～⑥）を1つ書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキの表裏)、50円切手を貼ってポストへ。締め切りは2月11日（消印有効）。当選者の発表は3月12日発売の7号です。

アンケート

1 P59の表4からあなたが遊んだことのあるソフトの番号をハガキの表側の欄に書き、そのソフトの評価を項目別に次の中から選び、番号を書いてください。
⑤　とても良い
④　良い
③　普通
②　やや不満
①　悪い

2 あなたの学校（職業）を次の中から選び、番号を書いてください。
①　小学校
②　中学校
③　高等学校
④　大学
⑤　専門学校
⑥　社会人
⑦　その他

3 あなたの学年を書いてください。学生以外なら0と書いてください。

4 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

5 あなたの性別を次の中から選び、番号で書いてください。
①　男
②　女

6 あなたが本誌以外によく読む雑誌をP59の表2から3つまで選び、番号を書いてください。

7 あなたが所有しているゲーム機、パソコンなどをP59の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

8 あなたがこれから買おうと思っているゲーム機、パソコンをP59の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

9 今後、あなたが買いたいと思っているソフトをP59の表5から5つ選び、番号を書いてください。

10 今号の記事で、あなたがおもしろかったものをP59の表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

11 今号の記事で、あなたがつまらなかったものをP59の表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

12 今後、あなたが本誌で特集してほしいソフトをP59の表5から3つ選び、番号を書いてください。

13 今後、あなたが本誌で攻略してほしいソフトをP59の表5から3つ選び、番号を書いてください。

14 あなたがゲーム雑誌を買うとき、最も参考にするものを次の中から選び、番号を書いてください。
①　価格
②　本の厚さ
③　表紙を見て
④　特集記事の内容
⑤　毎号買っているから
⑥　付録

15 あなたが欲しいと思ったソフトを、だいたい、いつ頃買うかを次の中から選び、番号を書いてください。
①　発売日
②　発売日～2週間程度の間
③　発売日～1ヵ月程度の間
④　発売日から1ヵ月以上経過後
⑤　発売日から3ヵ月以上経過後

16 あなたが1年間にどの程度ソフトにお金を使うかを次の中から選び、番号を書いてください。
①　0～10,000円
②　10,001～20,000円
③　20,001～40,000円
④　40,001～60,000円
⑤　60,001円以上

17 サターン、業務用、プレイステーション、NINTENDO64、パソコンなどから、ドリームキャストに移植してほしいソフトがあれば、P59の表3の中から機種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズものの場合は、何作目かわかるように書いてください。

18 サターン、ドリームキャストへの意見や希望。最近遊んだソフトの感想や、本誌への意見などを書いてください。

～項目の説明～

キャラクタ　キャラクタの動きやかわいさなどをチェック
音楽・効果音　何回聴いても飽きない音楽かどうかをチェック
お買い得度　ソフトの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック
操作性　キャラクタの動き、操作感などはどうかをチェック
熱中度　どのくらい熱中してノメりこめたか、その度合いをチェック
オリジナリティ　今までのソフトにない斬新なアイデアがあるかをチェック

今号のプレゼント (ソフト名のあとの数字は今号での紹介ページです)

ドリームキャストソフト（各5名）

①パワーストーン……………………………P16
②MARVEL VS. CAPCOM ………………P22
③北へ。White Illumination ……………P98
④サイキックフォース2012 …………P108

サターンソフト（各5名）

⑤フレンズ　～青春の輝き～ ……………P122
⑥ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション ……P126

ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの数字はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意してください。

●ハガキのマス内はすべて1、2…の算用数字で書き込んでください。

●数字を書くときは、1つのマスに1文字だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。

●数字はマスからはみださないように注意して書いてください。

●数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上はハネないようにしてください。4は9と間違わないように4の上をくっつけないようにしてください。

記入例

×悪い例

1 [1]　4 [4]　18 [ ][18]

○良い例

1 [1]　4 [4]　18 [1][8]

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンまたはサインペンを使用してください。赤色などのペンは使用しないでください。

●アンケート項目と表にある1ケタもしくは2ケタの数字は、頭の0もちゃんと書き込んでください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

No.	表1　今号の記事
01	〈表紙〉サンライズ英雄譚（仮称）
02	〈通信対戦開幕!!〉セガ ラリー2
03	〈1999 CAPCOM STRATEGY FILE〉岡本吉起インタビュー
04	〈1999 CAPCOM STRATEGY FILE〉パワーストーン
05	〈1999 CAPCOM STRATEGY FILE〉MARVEL　VS. CAPCOM
06	〈特集〉魔剣X
07	〈新タイトル特報〉サンライズ英雄譚（仮称）
08	〈新タイトル特報〉スーパー スピード レーシング
09	〈新タイトル特報〉あつまれ！ぐるぐる温泉
10	〈新タイトル特報〉レッドライン レーサー
11	〈新タイトル特報〉七つの秘館　戦慄の微笑
12	〈コーエー新タイトル速報〉三國志Ⅵ
13	〈コーエー新タイトル速報〉信長の野望・将星録 with パワーアップキット
14	〈連載〉ドリーマーズクラブ（仮）
15	〈連載〉HYPER　UL-TECH
16	〈DC攻略〉SONIC ADVENTURE
17	〈DC攻略〉神機世界 エヴォリューション
18	〈DC攻略〉戦国TURB
19	〈連載〉藤岡弘の真剣相談室
20	〈連載〉アンケートハガキからこんにちは
21	〈連載〉NECホームエレクトロニクスFAN
22	〈RANKING　STREET〉売上／前人気／移植希望ランキング
23	〈RANKING　STREET〉ゲーム成績表
24	〈連載〉電脳夢空間
25	〈DC続報〉シェンムー　～莎木～
26	〈DC続報〉北へ。White Illumination
27	〈DC続報〉ELEMENTAL GIMMICK GEAR
28	〈DC続報〉サイキックフォース2012
29	〈DC続報〉リアルサウンド　～風のリグレット～
30	〈DC続報〉WEB MYSTERY　予知夢ヲ見ル猫
31	〈DC続報〉ポップンミュージック
32	〈DC続報〉ぷよぷよ～ん
33	〈SS続報〉フレンズ　～青春の輝き～
34	〈SS続報〉ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション
35	〈連載〉ニューソフトImpression!!
36	〈連載〉アーケードヒッツナウ
37	〈連載〉ニュースウェーブ
38	〈連載〉期待作最新状況レポート
39	〈連載〉新作発売カレンダー
40	〈連載〉次号予告／INDEX

No.	表2　雑誌名
01	電撃ドリームキャスト
02	ドリームキャストプレス
03	ドリームキャストマガジン
04	ドリームキャストウォーカー
05	ファミ通DC
06	THE64ドリーム
07	電撃NINTENDO64
08	Nintendo☆スタジアム
09	ファミ通64
10	ザ・プレイステーション
11	電撃プレイステーション
12	電撃プレイステーションD
13	HYPERプレイステーション
14	HYPERプレイステーションRemix
15	ファミ通PS
16	プレイステーションマガジン
17	電撃G'sマガジン
18	ENTa（エンタ）
19	ゲームウォーカー
20	げーむじん
21	G・M（ジーエム）
22	じゅげむ
23	ファミ通
24	ファミ通Bros.
25	ファミ通Wave
26	Vジャンプ
27	超絶大技林
28	ゲームの歩き方Magazine
29	ゲーメスト
30	ネオジオフリーク
31	コンプティーク
32	電撃王
33	マイコンBASICマガジン
34	LOGIN
35	コミックボンボン
36	コミックドラゴン
37	コロコロコミック
38	週刊少年サンデー
39	週刊少年ジャンプ
40	週刊少年チャンピオン
41	週刊少年マガジン
42	少年エース
43	少年ガンガン
44	電撃コミックガオ！
45	ドラゴンJr.

No.	表3　機種名
01	ドリームキャスト
02	ビジュアルメモリ
03	メガドライブシリーズ
04	ゲームギアシリーズ
05	サターンシリーズ
06	ファミコンシリーズ
07	スーパーファミコンシリーズ
08	ゲームボーイシリーズ
09	ゲームボーイカラー
10	NINTENDO64
11	プレイステーション
12	ポケットステーション
13	PC-エンジンシリーズ
14	PC-FX
15	ネオジオシリーズ
16	ネオジオポケット
17	ネオジオポケットカラー
18	Wonder Swan（ワンダースワン）
19	PC-98互換機
20	Windows対応機種
21	マッキントッシュ
22	業務用
23	その他
24	なにも持っていない
25	7つ以上持っている
26	とくに買う気はない

No.	表4　遊んだことのあるソフト名
01	戦国TURB
02	神機世界 エヴォリューション
03	闘龍伝説 エランドール
04	ルームメイトW ～ふたり～

No.	表5　セガサターン／ドリームキャスト（ビジュアルメモリ）　ソフト名（1月28日以降発売予定）
001	アキハバラ電脳組　パタPies！
002	あつまれ！ぐるぐる温泉
003	アドヴァンストV.G.2
004	インデペンデンスデイ
005	With You　～みつめていたい～
006	WEB MYSTERY　予知夢ヲ見ル猫
007	エアロダンシング　featuring Blue Impulse
008	英雄降臨～THE SEVEN HEROES&CINDERELLA～
009	SD飛龍の拳伝説EX
010	F1ゲーム（仮称）
011	ELEMENTAL GIMMICK GEAR
012	エンターテイメントGOLF
013	大相撲
014	ガイストフォース
015	ガメラ　ドリームバトル（仮称）
016	北へ。White Illumination
017	KISSより…
018	機動戦士ガンダム（仮称）
019	COOL BOARDERS（仮称）
020	CARRIER
021	CLIMAX LANDERS（クライマックスランダーズ）
022	クラック2
023	グランディア2
024	Get Bass
025	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
026	サイキックフォース2012
027	ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮称）
028	三國志Ⅵ
029	サンライズ英雄譚（仮称）
030	シーマン　～禁断のペット～
031	Jリーグエキサイトステージ V1
032	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！
033	シェンムー～莎木～
034	紫炎龍2（仮称）
035	ジャイアントグラム　～全日本プロレス2　IN　日本武道館～
036	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）（仮称）
037	スーチーパイ シークレットアルバム
038	スーパー スピード レーシング
039	スタートリング・オデッセイⅠ　ブルー・エボリューション
040	スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争
041	スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦
042	Speed Busters（スピードバスターズ）
043	制服～ハイスクールカウントダウン～
044	セガラリー2
045	蒼鋼の騎士　スペースグリフォン
046	ソニック3D　フリッキーアイランド
047	ダービースタリオン
048	ダイナマイトロボ 2000（仮称）
049	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション
050	鄭問之三國誌
051	ちょーハマるゴルフ
052	Dの食卓2
053	デジタル競馬新聞　マイトラックマン
054	デジタル競馬新聞　マイトラックマン2
055	DEVICE REIGN（デバイスレイン）
056	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
057	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3　旅立ちの詩
058	ドリームキャスト徹萬（仮称）
059	七つの秘館　戦慄の微笑
060	虹色天使
061	信長の野望・将星録 with パワーアップキット
062	BIOHAZARD-CODE：Veronica-
063	バギーヒート
064	はるかぜ戦隊Vフォース　～翼の向こうに～
065	パワーストーン
066	ピラミッドの謎～アンク2～
067	飛龍の拳列伝（仮称）
068	ぷよぷよ～ん
069	フライトシューティング（仮称）
070	BLUE STINGER（ブルー　スティンガー）
071	FRAME GRIDE
072	Brave Knight（仮称）
073	フレンズ～青春の輝き～
074	プロ指南麻雀「兵」
075	プロ野球チームをつくろう！
076	ベルセルク
077	ポップンミュージック
078	MARVEL VS. CAPCOM
079	麻雀大会Ⅱ Special
080	魔剣X
081	Marionette Handler（マリオネット・ハンドラー）
082	ミレニアムファイア
083	メルクリウスプリティ
084	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2
085	モニカの城
086	モンスターブリード
087	モンスターメーカー　ホーリーダガー
088	悠久幻想曲ensemble2
089	リアルサウンド～風のリグレット～
090	リアルサウンド2～霧のオルゴール～
091	Littledream
092	涼子のおしゃべりルーム
093	リング（仮称）
094	THE RUINS（ルーインズ）（仮称）
095	Rayman2（レイマン2）（仮称）
096	レクイエム（仮称）
097	レッドライン レーサー
098	Warrz ワーズ
099	ワーズ・ワース

Hyper UL-TECH ハイパー・ウルテク

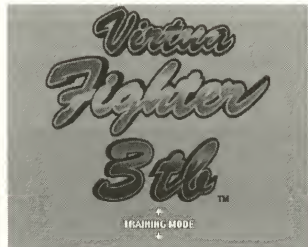
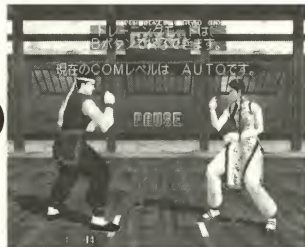
ドリームキャストのウルテクが、このコーナーにいよいよ登場！『NOëL3』や『カプジェネ第5集』に隠しモードが発見されたサターンも、まだまだ負けてはいないぞ！

▶バーチャファイター3tb

トレーニングモードの秘密　東京都／鏑木焔

技の練習に便利なトレーニングモードで、相手コンピュータのレベルがプレイヤーの力量に応じて変化する隠しコマンドが発見された。また、通常と異なる背景でトレーニングをする方法も紹介するぞ。

オートレベル

タイトル画面に「TRAINING MODE」と表示されているときに、Xを押しながらAを押そう。すると、コンピュータのレベル表示が「AUTO」に設定され、プレイヤーに合わせて相手コンピュータの強さが変化するようになるのだ。

⬆タイトル画面で、Xを押しながらAを押してトレーニングスタート

⬆成功するとコンピュータのレベルがオートに設定された状態になるぞ

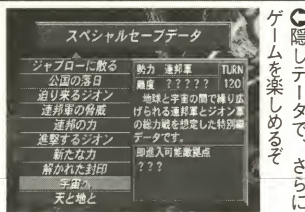
背景変化

トレーニングモードでステージを選択するときに、スタートを押しながら決定しよう。すると、背景にビルが現れたりなど、通常とは異なった状態で、トレーニングモードを始めることができるぞ。

⬅いつもと違う雰囲気で練習してみるのもオツ

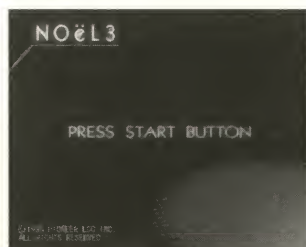
▶機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書

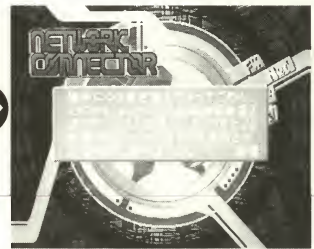
隠しスペシャルデータ　千葉県／藤ヶ崎一久

タイトル画面で、X、Y、Z、L、Rをすべて押しながらスタートを押すと、効果音が鳴る。このあとスペシャルセーブデータを見てみると、通常は表示されない「宇宙へ」と「天と地と」という、2つの隠しセーブデータが出現しているぞ。

⬅隠しデータで、さらにゲームを楽しめるぞ

▶NOëL3

音声スキップモード　愛媛県／佐倉智和

タイトル画面に「PRESS START BUTTON」と表示されているときに、Xを3回、Yを2回、Zを1回の順に押す。このあとゲームを始めると、通常はキャンセルできない、セリフが音声で流れるシーンを、ムービーと同様にBで一気に飛ばせるようになっているぞ。

⬆この画面で、Xを3回、Yを2回、Zを1回の順に押してからゲーム開始

⬇音声が流れるシーンを、Bでキャンセルできるようになっているのだ

▶カプコンジェネレーション～第5集 格闘家たち～

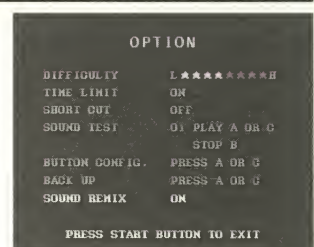
クリア後のお楽しみ　大阪府／宇都宮隆

3

懐かしいゲームが楽しめるこのソフトで、アレンジされたミュージックを聴けるようになるウルテクなどが判明した。別作品のキャラ同士で戦えるようになる、オキテ破りの技もあわせて公開するぞ。

各タイトルのオマケ

『ストリートファイター（以下SF）II』をクリアすると、オプションにサウンドリミックスが追加される。さらに、コンティニューをしないでクリアした場合は、CPUバトルという強いコンピュータと戦うモードが追加されるぞ。なおこのウルテクは、『SFII'』と『SFII'ターボ』でも使うことができる。

OPTION
DIFFICULTY　L★★★★★★★★H
TIME LIMIT　ON
SHORT CUT　OFF
SOUND TEST　01 PLAY A OR C / STOP B
BUTTON CONFIG.　PRESS A OR C
BACK UP　PRESS A OR C
SOUND REMIX　ON
PRESS START BUTTON TO EXIT

⬆サウンドリミックスをオンにすれば、アレンジされた音楽を楽しめる

スーパーバーサス

『SFII』、『SFII'』、『SFII'ターボ』の3作品をすべてクリアすると、メインメニュー画面にスーパーバーサスという項目が追加される。このモードでは、異なる作品同士のキャラを使用した対戦ができるようになっているぞ。

投稿募集

セガサターン、ドリームキャストのソフトでウルテクを発見したら、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、ソフト名、ウルテクのくわしい内容を明記して、ハガキかFAXで右のあて先まで送ってほしい。採用者には、ウルテクを1～5点にランク分けして、1点につき2000円の賞金をプレゼント。同じウルテクが届いた場合は、消印や送信時刻を見て、最も早く送ってくれた人を採用するぞ。

あて先
〒136-8603 東京都江東区新木場1-6-26
TIM ドリームキャストFAN編集部 ウルテク係
FAX 03（5569）6236

ミッションAクリアに手こずっている人へ、押さえたいポイントをガッチリ見せます

ここからエミーも♥仲間入り

イェ〜イ!

ソニックアドベンチャー

今回はソニック編、テイルス編ともに、スピーディなアクションの連続。3Dシューティングやカートでの爆走、はたまた砂漠を駆け抜ける、といった展開が待ち受けている。もちろん難易度を増したナックルズ編、新顔のエミー編、チャオ育成編も役立つテクニック満載でお届けする。

DC	発売中('98年12月23日) 5800円(税別)
発売元	セガ
開発元	セガ
ジャンル	3Dアクション
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	1人用
データセーブ	9+26+128(※)
対応周辺機器等	ビジュアルメモリ、内蔵モデム
現在の開発状況	100%

いよいよキャラごとの完全独立シナリオに突入だ!!

今回から、各キャラそれぞれがまったく違う展開へと突入していく。進行度は右に示したとおり。徹底捜索および全ミッションクリアにより、52個のエンブレムを獲得していこう。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

エッグキャリア戦を経て、エミーと出会う。なりゆき上ボディガードを務めることになり、トゥインクルパーク、スピードハイウェイへ足を踏み入れる。

今回の進行度 55%まで

マイルス"テイルス"パウアー

エッグキャリア戦のあと、ソニックとはぐれて単独冒険へ突入。新たに開通したトロッコに乗ってミスティックルーインの奥地、サンドヒルへ行き着く。

今回の進行度 60%まで

ナックルズ・ザ・エキドゥナ

夜のステーションスクエアで、カジノポリスへ入場。複雑な地形を飛び回り、エメラルドのかけらを捜せ。

今回の進行度 30%まで

エミー・ローズ

ひょんなことからエッグマンのロボットに追われるハメに。ソニックと再会後、トゥインクルパークへ行く。

今回の進行度 20%まで

A-LIFE "チャオ"

チャオの育成や変化に関する基本を再確認。さらに、色違いチャオなどの情報についてレポートしていく。

育成の基本と変化を勉強

※セーブファイルは、メインのプレイデータに9ブロック、A-LIFE(チャオの成長ファイル)に26ブロック必要です。また、ビジュアルメモリにチャオを移す場合、128ブロックの空き容量が必要です。

これまでの行動を確認して、やり残しを完全解消!

今回までに行くことができる、アドベンチャーフィールド（以下ADF）でのイベントや、アイテム獲得方法を公開。発生場所もマップで示したので、どこで何がおこるか一目瞭然だ。なお前号までの展開については、次ページにある行動チャートを見てほしい。

ステーションスクエア（SS）

ビッグと出会える

アイスキャップクリア後に、ナックルズと会わずにステーションスクエアに戻ればOK。このあとは、ビッグでプレイ可能に。

社員カードゲット

トゥインクルパークをクリアしてから、この場所に来れば獲得可能。これでスピードハイウェイへと入ることができるぞ。

クリスタルリング入手

ライトシューズ獲得後、ホテルのロビー2Fへ行く。次にライトスピードダッシュをためながら、床にある2つのスイッチを踏もう。そしてダッシュを解放し､向かいの部屋へ入ればOK。これで、ライトスピードダッシュのため時間が半分になるぞ。

ジェットアンクレット入手

トゥインクルパークの入口の左手にある、水路の奥へ行く。そして、行き止まりの上にある小さな穴に入ろう。この奥に輝いている光に触れればOK。

チャオガーデンへ行こう

ロビーにある、2つのエレベータのうち向かって左側に入ろう。ここはチャオレースに参加できる唯一のチャオガーデンだ。

シャッターを開けるには…

まず、ホテル入口前で社員カードを獲得する。この状態でビルの前に立てば、自動的にシャッターが開いて中に入れるぞ。

エッグマンを追って

イベントでしか入れないエレベータ。カジノポリスクリア後に、エッグマンのあとをつけていくと対カオス2戦となる。

テラスのエンブレムを取る

駅のホームから反対の方向を向き、プロペラ飛行でテラスまで行く。ちなみにテイルス以外のキャラでは獲得不可能だ。

氷の石入手

カジノポリスをクリアすると、ここに突然氷の石が出現する。エッグマンに遭遇するイベントのあと、これを持ってミスティックルーインへ急ごう。

ライトシューズのありか

ウインディバレークリア後に、商店街の路面に開いたマンホールの穴に入る。そして通路の先にある上のフロアへ行き、妖しく輝く光に触れればいい。

上昇してエンブレムを取れ

氷の石が出現するポイントの上空に、ひっそりとエンブレムが浮いている。テイルスのプロペラ飛行を使っても、ようやく届くといったところ。ジャンプからの飛行で高さを稼ごう。

金のタマゴゲット！

シティホールの庭にあるタマゴ形の石を持って、アンティークショップへ行く。そして、ショーケースにある金色のタマゴとすり替えればいい。このあとは、ぜひチャオガーデンへ持っていってふ化させよう。

VS カオス0戦

ソニック編での初めてのボス戦。相手を遠巻きにして移動しつつ、ホーミングアタックを繰り出そう。攻撃を3回繰り返せば勝利できるぞ。

再会の場

ソニック、エミー編とも、ここに行けばお互いに再会することができる。

スイッチオン

カジノポリスのスイッチを押すには…ソニック→ライトスピードダッシュ、テイルス→プロペラ飛行、ナックルズ→滑空を使う。

草むらにエンブレム

シティオフィスの草むらの中央で、テイルスのシッポ攻撃を出してみよう。すると何もないはずの場所から、突然エンブレムが出現するのだ。

バリケード破壊！

バリケードに向かってパンチを繰り出すか、滑空から体当たりしよう。するとシティホールのトビラが開き、スピードハイウェイへ行けるようになる。

テーブル上にエンブレム

バーガーショップに入り、カウンターの左側にある客席のほうへ行ってみよう。テーブルの上にエンブレムが浮いているぞ。ちなみにエンブレムを取ると、オートセーブされる。

前号までの行動チャート

ソニック編
- ●ステーションスクエア
- VSカオス0戦
- ACS・エメラルドコースト
- テイルスと合流
- ▼
- ●ミスティックルーイン
- VSエッグマン戦
- 風の石を入手
- 風の石を石盤にセット
- ACS・ウィンディバレー
- ▼
- ●ステーションスクエア
- ライトシューズ入手
- クリスタルリング入手
- ACS・カジノポリス
- 氷の石を入手
- ▼
- ●ミスティックルーイン
- 氷の石を石盤にセット
- ACS・アイスキャップ
- VSナックルズ戦
- VSカオス4戦

テイルス編
- ●ミスティックルーイン
- VSエッグマン戦
- 風の石を入手
- 風の石を石盤にセット
- ACS・ウィンディバレー
- ▼
- ●ステーションスクエア
- ライトシューズ入手
- クリスタルリング入手
- ACS・カジノポリス
- 氷の石を入手
- ▼
- ●ミスティックルーイン
- 氷の石を石盤にセット
- ACS・アイスキャップ
- VSナックルズ戦
- VSカオス4戦

ナックルズ編
- ●ステーションスクエア
- シティホールへ突入
- ACS・スピードハイウェイ

ミスティックルーイン（MR）

謎の場所①

薄暗い洞窟の中には、怪しげな台座が置いてあるが…。現時点ではどうすることもできない。

巨大な神殿

密林の奥地には、高々とそびえる神殿がある。中に入る方法は、はたしてあるのだろうか？

謎の場所②

この洞窟の奥にも、怪しい光を放つ台座がある。一体何のための場所なのだろうか？

岩の上にスイッチ

プロペラ飛行で岩穴の上へ行くと、石でできたスイッチがある。これを押すと岩穴の砂が下へ滑り落ちて、サンドヒルへの道が開ける。

つりざおの主は？

ここの小屋には、手入れされたロッド（釣りざお）が何本もかけられている。釣りとくればビッグ。おそらくここは、彼の家ではないかと推測される。

密林のエンブレム

ビッグの家（？）からトロッコ乗り場のほうへ歩いていくと、エンブレムを発見できる。路上の倒木を目印に探せば、すぐに分かるぞ。

サンドヒル

謎のトビラあり

洞窟の奥には、いかにも何かありそうなトビラが。しかし、何を試みても開く様子はない。

岩の上にスイッチ

水上での戦いなので、おぼれないように常にジャンプする必要がある。相手が水面上に頭を出したときのみ、ダメージを与えることが可能。

銀のタマゴゲット

滝の右側にある大きな台座を押すと、滝の上から銀色のタマゴが落ちてきて拾える。

VS ナックルズ戦

行動後の硬直時間をねらって、攻撃を当てていけ。攻撃が3回ヒットすれば、戦闘は終了だ。

ACS アイスキャップ

VS

池

VS

ボート乗り場があるものの…

ステーションから下に伸びるハシゴを降りると、ボート乗り場へ行ける。しかし、かんじんのボートの姿はどこにもないのだ。

ステーション（ステーションスクエアへ）

ACS ウインディバレー

風の石をセット

風の石を石盤にセットすると、洞窟内に風が巻き起こって、ウインディバレーへの道が開ける。

ガケの上にエンブレム

テイルスの工房から線路のほうにある岩山の中腹を見てみよう。はるか向こうに、小さくエンブレムが確認できる。プロペラ飛行で取りに行くべし。

エッグマンの紋章？

エッグマンの顔を模した光が浮遊している場所。へんなトラップでなければいいのだが…？

VS

テイルスの工房

VSエッグホーネット戦

敵の攻撃は、左右いずれかに回るように移動すれば避けられる。突進攻撃のあとに、地面に突き刺さって動けなくなったところを攻撃すれば楽勝だ。

風の石を発見

エッグホーネット戦のあとで入手可能となる。これを使ってウインディバレーへ行こう。

チャオガーデン発見

このトロッコに乗り込むと、豊かな自然に囲まれた、第2のチャオガーデンへ行けるぞ。

COMPLETE ATTACK ANALYZE

ソニック編 いきなりドッグファイト！ そして2人は別れ別れに…

カオス4を退けると、エッグマンの空中要塞「エッグキャリア」が出現。逃げるエッグマンを逃してはならない。すぐにテイルスの工房へ向かい、複葉機「トルネード号」を発進させるのだ。

⬆➡工房から海の方向へ向かって滑走路が出現。そして「トルネード号」がガレージから発進

ACS スカイチェイス ACT1 ～敵の出現パターンを覚えろ!～

敵の出現パターンは決まっているので、どこに何が現れるかを覚えてしまおう。以下に、すべての敵の出現場所を示した。ここにあらかじめロックオンサイトを合わせて、すばやい撃破をめざせ。

その1　エッグキャリア到達前のエリア

中央から右下に移動してロックオン

中央から左下へ移動しつつ、撃破せよ

上の出現パターンの、左右対称版だ

3機ずつ連続出現。まとめて倒そう

中央から左上の方向をロックオン

上とほぼ左右対称の出現パターンだ

画面下に陣取って、早めにロックオン

上の2機の、すぐあとに出現するぞ

その2　エッグキャリア上空エリア

砲台とミサイルを破壊して、点を稼ごう

よく見ていないと、やり過ごしやすい機体

さらにシビア。すぐに通過してしまう

しばらく飛行するので、あせらず破壊

ここではミサイル撃破を最優先せよ

艦首にサイトを合わせて、ロックオン

画面中央に上がってきたところを撃破

正面と、下方から同時に出現するぞ

正面の雲の合間から、いきなり現れる

雲と空のあいだから、すばやく出現

左上から順次ロックオンしていこう

船体にサイトを合わせ、すばやく捕捉

2編隊が、正面から突っ込んでくる

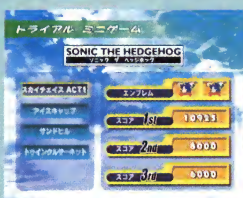
撃ちもらしをたたく最後のチャンス

クリア！と思ったら、エッグマン砲のエジキに！

敵を全滅させて一息ついていると、「エッグキャリア」の艦首がゆっくりと開きはじめた。そこから極太のレーザーが射ち出され、「トルネード号」を直撃！　あわれ墜落していくソニックたち。

⬅⬆たかが複葉機を撃墜することなど、造作もないこと

クリア後は、ミニゲームでエンブレムゲット

一度でもスカイチェイス ACT 1をクリアすれば、トライアルで再プレイが可能。ここで1万点以上をマークできれば、エンブレムを獲得できる。なおステージ構成は、ソニック、テイルスどちらの場合でもまったく同じ。

⬅ここで2つのエンブレムを獲得可能

ADF ステーションスクエア 〜カジノポリスで、エミーと再会〜

墜落後にカジノエリアへ行くと、エッグマンの刺客ロボ、ZEROに追われるエミーと出会う。ここからエミーでのプレイが可能になる。さらに、トゥインクルパークへ入れるようにもなるのだ。

⬆ムリヤリボディガードを引き受けさせられた。これは困ったぞ…

⬆追われているにもかかわらず、トゥインクルパークに入るハメになる

ACS トゥインクルパーク 〜カートでタイムを短縮しよう〜

ここでクリアタイムを短縮するためには、前半のカート部分を少しでも速く走り抜けることが重要になる。そして後半の遊園地パートでは、ダッシュを繰り返して進めるルートを選ぶといい。

●ポイント1…一刻も早く、カートに乗り込め！

カベをバックにした状態のカートに乗り込もう。カートのノーズ部分にはアタリ判定があるため、接近するカートキキを勝手に倒してくれるのだ。これでスムーズなコースインができるようになる。

⬅こんな状態のカートに乗れれば、スタートは成功だ

●ポイント2…コーナリングは、アクセルワークで

ゲートが開いたあとは、しばらくのあいだカートを操作するレースゲームを楽しめる。ここでは、アクセル全開は禁物。コーナーでは減速して進入し、コースサイドにヒットしないことが重要だ。

スタート〜最初の大ジャンプまでのエリア

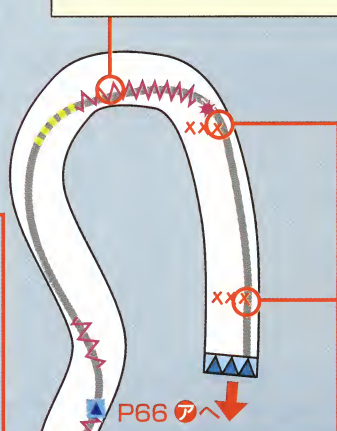
ひきつけて回避

カートキキは自キャラへ接近してくる。一度わざとコース左側を進んでから、敵の直前で右側へルート変更して回避しよう。

⬅コース中央のラインを基準に、ラインを変える走りでクリアせよ

アウト・イン・アウトで抜けろ

アクセルを放した状態で進入しよう。そして、コーナーのイン側についたら再びアクセルオン。

P66 アへ

ミドルを抜けていく

両サイドにカートキキがいる。ミドルから左寄りの部分を進めば、決して激突することはない。

⬆ラインの目印には、このアイテムボックスが使える

キキに当たらないこと

スピードを乗せていれば、キキに当たっても平気だが、それ以外の場合はぐんとスピードが落ちてしまう。ここは、コース左サイドを通過したほうがいい。

外すな！　ダッシュパネル

最初の左コーナーでは、わざとアウト寄りを走行してダッシュパネルに乗ろう。カートのスピードをのせるためには、絶対に乗っておきたいポイントだ。

アクセルワークの出番

コーナー進入直前にアクセルを放し、コーナリング中はアクセルをオン・オフしてスピードを調節。

※マップ中の記号について…▲および▲▲▲→ダッシュパネル。✖→カートキキ（敵キャラ）。✕→キキ（敵キャラ）。✱→アクセルオフ。〰→アクセルオン。▪▪→小刻みにアクセルをオン・オフするポイント。

ジャンプ台通過後〜2連ループ手前までのエリア

小さなジャンプ台には乗らない

ジャンプ台に乗ると、必ず失速してしまう。4つあるジャンプ台をぬうように蛇行して避けること。

⬆早めに切り返すことが、ジャンプ台に乗らずに走るコツだ

減速せよ！

スピードをのせすぎると次のコーナーが曲がり切れなくなる。アクセルを放した状態で右コーナーへ曲がり込み、次の左コーナーに入ったらアクセルオン。

ダッシュプレートに乗るために

ここのダッシュパネルはイン側にあるため、少々乗りにくい。手前の左コーナーで早めに向きを変えて、コース左に寄っておこう。これで確実に乗れる。

⬆次の右コーナーへ、アウトから進入する感覚だ

カートキキを誘導する

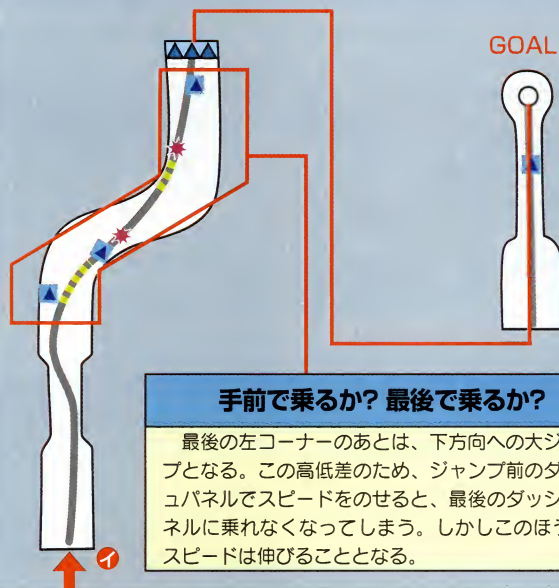
左コーナーを抜けると、カートキキ3台が行く手を阻む。コース右から中央に抜ければ当たらずに済むぞ。

⬆この先のダッシュパネルを過ぎたら、ミドルラインを進もう

ア

2連ループ地帯右上の イ へ

※マップ中の記号について…▲および▲▲▲→ダッシュパネル。⊗→カートキキ（敵キャラ）。▬→アクセルオフ。✱→アクセルオン。⋀⋀→小刻みにアクセルをオン・オフ。

2連ループ直後〜ゴールまでのエリア

手前で乗るか？最後で乗るか？

最後の左コーナーのあとは、下方向への大ジャンプとなる。この高低差のため、ジャンプ前のダッシュパネルでスピードをのせると、最後のダッシュパネルに乗れなくなってしまう。しかしこのほうが、スピードは伸びることとなる。

●ポイント3…カタパルトでもたつかない

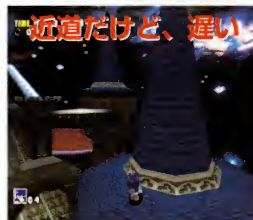
2ヵ所あるボウリング台の手前に来たら、レーン真ん中からカタパルトに入っていこう。この状態なら、すぐにAを押してすばやく脱出できる。さらにパーフェクトも取れて一石二鳥だ。

⬆クリアタイム短縮に、けっこう役立つ小技といえる

●ポイント4…分岐地点では、下の道を進め

右に示したポイントに来ると、右側の浮いている足場を進むか、下に降りて進むかの2択を迫られる。ここでは連続ダッシュができる、下のルートを進んだほうが確実にクリアタイムが縮まるぞ。

⬆う〜ん。右の足場のほうが近道のように思えるが…

⬆ジャンプのタイミング待ちで、結局遅れる

⬆落ちる心配もなく、ガンガン進めるぞ

●ポイント5…方向キーの操作が決め手

ゴールポイント直前では、円形の屋根の周りを走っていかなければならない。ここから落ちないためには、まず方向キーを真上に入れて走行。そして屋根の角張った部分に来たら、わずかに左上へ入れ直して軌道修正すればいい。

⬆ここでまっすぐ進むと、誤って落ちやすい

トゥインクルサーキットを攻めろ

トゥインクルパーク入り口の右側にあるトビラは、トゥインクルサーキットへつながっている。ここでは最初の完走時、および10分以内で完走した時に、それぞれエンブレムを獲得できる。なおトゥインクルサーキットは、トライアルのミニゲームでも遊べるぞ。

㋐ ロケットスタートを決める

スタート前のカウントが0になったときに合わせ、ジャストタイミングでアクセルボタンを押そう。このとき残像を残しつつ走り出せば、ロケットスタート成功。

トゥインクルサーキット
コースマップ

㋐ START

㋑ 直角コーナーその1

スピードを極力落とさないためには、アクセルオフでの進入がカギ。下の位置を参考に進入せよ。

⬅このくらい早めのタイミングで、切り込むのだ

㋒ 減速して進入するべし

アクセルを調節しつつイン側を回る。そしてコーナーの終わりが近づいたら、アクセル全開で脱出。

⬅中央ラインから右側をキープして走れ

㋓ 直角コーナーその2

スタートポイント付近のスピードを稼ぐためにも、ここでの減速は最小限にとどめたい。コーナーへの進入は下の写真を参考に。

⬅ここでアクセルを放し、インを突く

ADF ステーションスクエア ～社員カードでビルに入れ～

トゥインクルパークをクリアすると、ホテル前に社員カードが出現。これを拾ったら、トゥインクルパークの左手にあるビルへ行こう。閉ざされていたシャッターが開き、中へ入れるようになる。

⬆街路樹の根元に社員カードを発見

⬆シャッターは自動で開いていくぞ

ACS スピードハイウェイ ～文字どおり、スピードのキープが重要～

前半は超高速ルートの連続。ビルのカベをまっ逆さまに駆け下りるシーンをはさんで、後半のエリアへ到達する。ちなみに後半部分は、ナックルズの同名ステージとまったく同じレイアウトだ。

●ポイント1…トンネルでは、スピンダッシュ厳禁

チューブ状のトンネルでは、ヘタにスピンダッシュすると内壁に沿って回りだし、スピードがグンと落ちてしまう。通常のダッシュ状態を持続しつつ、路面のダッシュパネルを使っていこう。

●ポイント2…ビルのカベでもジャンプは可能

ビルのカベを下る場所には、前方に多数の障害物がひかえている。視点のおかげで気付きにくいが、この体勢でも通常どおりジャンプできるぞ。ハードルを越えるようにジャンプしてかわそう。

●ポイント3…車道に出るな! 歩道を走れ

車道を走っている車は破壊不可能。うっかり激突してしまうと、後続車に再びぶつかって1ミスになりかねない。ここでは、左右にある歩道からはみ出さないこと。これが最も安全な移動方法だ。

⬅車道の敵は、スピンアタックで倒していけばOK

ねらえ! ミッションA …制限タイム2分30秒

設定タイムをクリアすることは決して難しくない。まず、ダッシュスピードをキープすること。そのうえで、あらかじめ設定された3つのショートカットルートをおさえればいいのだ。

上のルートでタイムを短縮…最初のゴンドラを使って移動したあとに、ビルのカベを進むポイントがある。ここでスピードをつけて、上方へ走って行こう。すると通常ルートの1段上に、もう一つのショートカットルートが現れる。

スピナを使って空中移動…コースの切れ目から大ジャンプするポイントで、ビル上空の小さな足場へ着地する。ここから、空中のスピナに向かって連続ホーミングアタックで移動。そして、下方に用意されたロケットで次のビルへ行こう。

ゴールまでスプリングでダッシュ…ゴールポイント正面のビルに仕込まれたギミックを使おう。まず、歩道のスプリングでビル内の通路へ移動。さらに、その先にあるスプリングでジャンプすれば、自動的にゴールポイントまで行けるのだ。

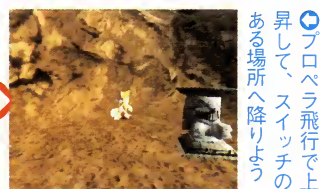
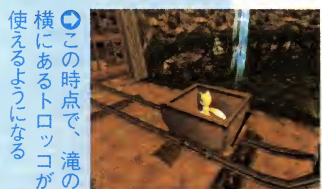
ソニックとはぐれたテイルス。ひとりだけの冒険が始まる

テイルス編

ソニックがステーションスクエアに墜落したころ、テイルスはミスティックルーインで意識を取り戻していた。ここからは、テイルス1人でカオスエメラルドを探さなければならない。

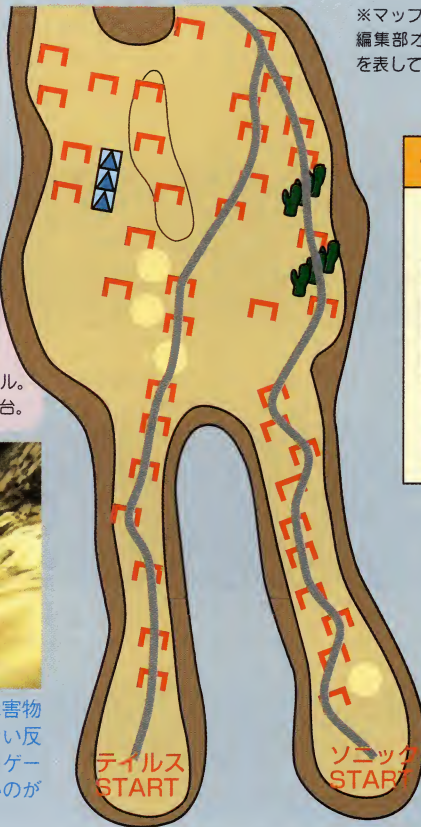
ADF ミスティックルーイン ～開通したトロッコでジャングルへ～

トロッコに乗ってジャングルへ行くと、ヘンなカエルと出会うことになる。こいつを追って、砂でできた洞窟の前へ進もう。そして洞窟上方にあるスイッチを押すと、サンドヒルへの道が開けるぞ。

この時点で、滝の横にあるトロッコが使えるようになる

プロペラ飛行で上昇して、スイッチのある場所へ降りよう

ACS サンドヒル ～ゲートの位置を頭にたたき込め!～

各ゲート間を4秒以内で通過するのが基本。これを繰り返せば、得点の倍率がドンドン上がるのだ。また、初回クリア時と1万点以上でクリアした時に、それぞれエンブレムを獲得できる。

サンドヒルコースマップ アドベンチャー・トライアル共通

※マップ上のラインは、編集部オススメルートを表しています。

※マップ中の記号について…
…ゲート。
…ダッシュパネル。
…ジャンプ台。

・ゴール手前は、左のルートを選べ

右のルートは、避けにくい岩があるうえゲートの数も少ない。メリットと言えば、走行距離が若干短いことくらいだ。左側のルートが断然オトク。

隆起する障害物

これはソニックの場合。テイルスなら、もっと障害物が少ないぞ

・ダッシュプレートに乗ったらジャンプ

普通に乗ったときほど無茶なスピードがつかないため、制御しやすくなる。

確実に加速しつつ、コントロールを失わないオススメのテク

コース上の障害物がいやらしくない反面、通過できるゲートの数が少ないのが特徴といえる

トライアルの場合のみ、プレイ可能。難しい反面、ゲートが多く高得点をマークしやすい

エメラルドを探してカジノポリスへ。そしてエッグマンとの出会い

今回のエメラルド探しは、カジノポリスが舞台だ。ソニック・テイルス編にはなかった2Fフロアが用意され、ホールがぐっと広くなっている。ただし、ピンボールで遊べなくなっているのは残念。

ADF ステーションスクエア ～日が暮れた。カジノエリアへ行こう～

カジノポリスのトビラは閉ざされている。そこで、正面に位置するビルに登って滑空を使い、トビラの上方にある黄色いスイッチへ突っ込もう。これでトビラが開くようになるのだ。

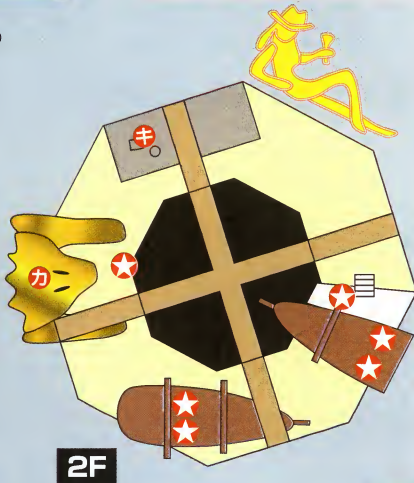
ACS カジノポリス ～2層構造のステージを把握しろ～

1Fにあるスプリングを使えば、2Fフロアへ行けるようになっている。最初はかなり広い印象をうけるが、どこに何があるかを把握すれば決して迷わなくなる。まずは下のマップで構造を確認しよう。

カジノポリス 上空からのマップ

マップ解説…カッコ内の文字は、右上のかけらの位置解説に対応したもの。また、★はスプリングの位置を表す。

梁の上へ行くには?

天井付近には、梁が十字に伸びている。ここに乗って下を見下ろすと、ホール全体を見渡すことが可能だ。この梁に上がるには、2Fフロアにある帆船（2隻のうちどちらでも可）のマストに登り、設置されたスプリングを使ってジャンプすればいい。なお梁の中央には、1upアイテムが置かれているぞ。

2Fへ上がるには?

1Fにある2つのスプリングによって、行き着く先は次のとおり。・金庫前のスプリング…ライオン像側にある、帆船のマストの上に着地。・噴水近辺のスプリング…隠し部屋へのスイッチがあるフロアに着地。

かけらのある可能性の高い8つのポイント

カジノポリスでは、ちょっと意地悪な場所にかけらがあることが多い。センサーには反応しているのに、どうしてもかけらが見つからない！　という場合は、以下の場所を当たってみよう。

ア ソニック像を破壊

像の左足には、赤いヒビが入っている。ここにパンチを加えると、像全体がくずれて入手可能に。

オ 噴水

1Fの通路を走り回ったときにセンサーが反応したら、ここの水たまりを調べてみるといい。

イ シャワールーム

通路上にドーンと置かれているが、トビラを開けないと見えないため、けっこう見落としやすい。

カ ライオンの口

ライオン像の目の前にあるスプリングを使い、口が開いたところを見計らってジャンプするのだ。

ウ 案内板の上

場所自体には何のひねりもない。しかし、視点のおかげで死角となり、気付きにくくなっている。

キ 隠し部屋の中

床にあるスイッチを押すと、入り口が開いて入れるようになる。ちなみに出口は金庫通路の真上だ。

エ 金庫の中

通路から遠いため、レーダーに反応しにくい。どうしても見つからない場合は、たいていここだ。

ク インフォメーションの上

インフォメーションの右横にあるタルに乗ると、スプリングのように飛ばされてここへ上がれる。

ADF ステーションスクエア ～エッグマンのあとを追え～

カジノポリスをクリアしたら、ホテルのロビーへ向かえ。偶然出会ったエッグマンのあとをつけてエレベータに乗ると、展望台のフロアへ行ける。ここでは、カオス2との戦いが待っているぞ。

ACS VSカオス2戦 ～腕を振りかぶったら突撃!～

コイツの弱点は頭だが、常に攻撃を加えられるわけではない。腕を伸ばすモーションに入ったときをねらって、滑空からの体当たりを仕掛けること。なお相手の反撃手段と、それぞれへの対処方法は下を参照してほしい。

左手に光が集まると、モーションに入る

球体のとき →回って回避	分裂攻撃 →パンチで応戦	水面状態 →滑空で回避

これらの状態になると、ダメージを与えられない。上記の方法で対処しろ

逃げるが勝ち！ダッシュスピードを維持して走れ

ひたすら敵から逃げる展開となるエミー編。しかし、エミーの移動スピードはお世辞にも速いとはいえない。さまざまなテクニックを駆使して、できるかぎりスピードをゆるめず走り抜けるのだ。

ADF ミスティックルーイン ～開通したトロッコでジャングルへ～

空から落ちてきた小鳥を助けたところ、なぜかエッグマンのロボット、ZEROに追われるハメに。何とかZEROを巻いたあと、カジノエリアに行くとソニックと出会える。ムリヤリボディガードを引き受けさせて、トゥインクルパークの入り口へ直行しよう。

⇧⇨執拗に小鳥を追ってくるZERO。小鳥を助けようと奮闘するエミーだが…

⇧そのとばっちりは、ソニックに及んでしまう。いやはやお気の毒

⇧追ってくるZEROを尻目に、トゥインクルパークへ入ることになる

移動スピードは、こうして稼げ！

エミーは、通常の歩行からダッシュ状態になるまでにかなり時間がかかってしまう。そこで、以下に紹介したテクニックを多用しよう。これはADF、ACSを問わず使える方法だ。

●ジャンプ後は、すぐにダッシュ可能

歩き出すまえに一度ジャンプしたら、着地しないうちに移動したい向きへ方向キーを入れる。するとなぜか、すぐにダッシュ状態へ移ることができるのだ。遅～い通常歩行をキャンセルできるので、かなり移動時間が短くなるぞ。

⇦着地時に残像が残ったら、成功の証

●連続ハンマーで、ジャンプを続ける

ダッシュ状態からハンマーを使ってジャンプしたら、着地まえに再びハンマーを繰り出してジャンプしよう。この連続ジャンプを使えば、上り坂でも移動スピードがほとんど落ちないで済む。

⇦滞空中、早めにハンマーを出すのがコツだ

ACS サンドヒル ～ゲートの位置を頭にたたき込め！～

ソニック編とは異なり、いきなり遊園地パートからスタートする。下に挙げたZEROの出現ポイントでは、とにかく逃げに徹すること。ダッシュの足を止めずにクリアしていくのがベストだ。

●ポイント1…トビラのスイッチは、右側から押す

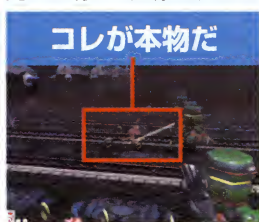
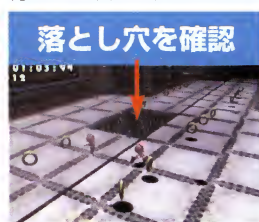
スタート直後は、3ヵ所のスイッチを押してトビラを開けなくてはいけない。ここを最短距離でクリアするには、正面に進まず反時計回りに移動して、右から順にスイッチを押していくといい。

⇦スタートポイントから、右の堀を乗り越えて進む

⇦池に沿って進む。周囲の敵は、無視したほうが効率よし

⇦2つ目を押したら、ハンマージャンプで池を渡っていこう

●ポイント2…鏡に惑わされず、利用しろ

どれが本当の自分か分からなくなりがちな鏡の間。しかし、良く見ると鏡には光線が映らなかったり、逆にトラップを映し出してくれたりする特性がある。これに気付けば、決して迷うことはない。

⇦サーチされたとき、光線が映り込むぞ

⇦足元が崩れる床を、見分けるのに役立つ

●ポイント3…ドカンを使って雲隠れ

ゴールポイント手前のマーカー付近にあるドカンをかぶれば、一時的にZEROの目をくらますことが可能。ただし、ZEROが怒ったときの衝撃波攻撃はかわせないので、長時間の使用は禁物。

⇦視認能力は高くない。こんな原始的な手段が通用するのだ

ねらえ！ミッションA …制限タイム2分

最も大きくタイムを稼げる場所は、ゴールポイント直前の坂道エリア。ここでハンマーによる連続ジャンプを使うのだ。ただし、一度でもジャンプをミスしてしまうと、坂道からはダッシュできなくなってしまうぞ。

⇦ダッシュと同等のスピードをキープできる

育成の基本再確認と、チャオの変化について

編集部のブリーダーたちとの情報交換から浮かび上がってきた、現時点でベストと思われるチャオへの接し方を紹介。また、めいっぱい育てあげた金色のチャオについて、詳細をレポートしよう。

だいじょうぶ？ あなたの育て方

チャオとのコミュニケーションには、これ！ といったきまりがないのが魅力。しかしその自由度がかえってアダとなり、うまく育成できずにいる人も多いらしい。そこで、チャオの生態系をより健やかに整えていくための方法を挙げてみたので、参考にしてほしい。

・タマゴをかえすには、どうすればいい？

3回以上振ってから床に置こう。すると生まれたチャオは、そのキャラを親だと思ってくれる。ちなみに、タマゴを放り投げてかえすとチャオに嫌われてしまう。この方法は絶対にやめよう。

チャオの好感度を上げることができる

育成の初歩からつまずかないように！

・泣きやまないときには、どうすればいい？

ガーデン内になっているヤシの実をあげればOK。チャオは泣くことで空腹を訴えるのだ。ちなみにヤシの実を落とすときには、木の近くにいるチャオを移動させておこう。落としたヤシの実がチャオに当たるとHPが減る。そのうえ好感度が下がってしまうぞ。

・チャオから好かれるには、どうすればいい？

これはもう、チャオに触れる機会を増やすことが何よりも必要になる。**ヤシの実をあげることが基本中の基本だ。その他、だっこしてあげる、振ってあやしてあげる、また小動物を与えるといったところが重要**。これらの行動を通じて、こちらの好意は確実にチャオに伝わり、またチャオもこちらに好意を抱いてくれる。

・強い子孫をつくるにはどうすればいい？

確実に能力の高い子孫を作るには、**ビジュアルメモリ上で「オミアイ」をさせる**といい。ちなみに「オミアイ」の結果生まれてくる子は、両親のうちスキルポイントが全体的に高いほうに影響を受けるようになっている。具体的には、親の持つ各スキルポイントの10分の1に当たるスキルポイントを持って誕生するのだ。

・チャオが転生するって本当なのですか？

これは本当。**十分に可愛がってあげたチャオは、寿命が来てマユに包まれたあと、そのまま消えることなく再びタマゴへと転生してくれる**。しかもこのタマゴから生まれてくる子は、名前や特徴までまったく同じなのだ。ただし各スキルポイントは、転生前の10分の1にまで落ち込んでしまうのが、ちょっと残念ではある。

・すぐに死んじゃう子がいるけどなぜ…？

転生後のタマゴをかえすと、生まれたばかりのチャオがすぐに死んでしまう怪現象が、まれに発生する。しかもこの場合には、決してタマゴへと転生してはくれない。**これを防ぐには、タマゴをかえしたらすぐにヤシの実を与えること**。生まれたチャオをすぐに持って、用意しておいたヤシの実の前に置くようにするといい。

小動物を与えた場合の変化

小動物を与えることで、チャオがその小動物に似た姿へと変化することはよく知られている。ここではさらに、細かいパラメータの変化やチャオの色の変化などを説明していこう。

・小動物を与えたときの特徴について

ACSで小動物を救出すると、画面右下にアイコンが表示される。この色に応じて、チャオに小動物を与えたときのスキルポイント変化が左右されるのだ。くわしくは下を参照してほしい。

アイコンの色に注目

黄…主に「オヨギ」のスキルポイントアップ
紫…主に「ヒコウ」のスキルポイントアップ
緑…主に「ハシリ」のスキルポイントアップ
赤…主に「チカラ」のスキルポイントアップ
青…いずれかのスキルポイントが10アップ

・同色系を与え続けると…

アイコンの色が同じ動物を大量に与えると、チャオの色と姿が次第に変化していく。たとえば紫系の動物をたくさん与えると、チャオの体色が紫に変化し、頭の形なども異なったものへ進化するのだ。なお、異なる色系統の動物を同時に与えることで、緑と黄色といったツートンカラーのチャオへと変化させることも可能。

チャオレースに登場するような、変わり種チャオが自由に作れるぞ

チャオレース出走レポート　その2

チャオレースに勝ち進むと、ビギナーモードにおけるレースの難易度が上がってしまう。ここでは負けず嫌いの担当者が育てた、スキルポイントMAXの金色チャオを走らせた結果を報告する。

・これは速い！苦労して育てたかいがあった!!

ルビーコースを、約10秒程度でクリアするほどの能力を持っていることが判明。しかし、スタート後こそ強烈な勢いで走るものの、ゴール前で寝てしまう、という悪いクセがある。これさえなければ、さらにタイムは縮まるのだが…

本気の走りではないが、その能力は本物だ

注目　ソニックHP上に、「あずかりじょ」オープン

育成マニアに朗報！ これまではチャットがメインだった、ソニックHP上のチャオのページに、「あずかりじょ」が新装開店したぞ。ここは、全国津々浦々のチャオ好きが育て上げた、自慢のチャオたちをアップ&ダウンロードできる場所。育ての親の一言メッセージを見ているだけでも、育成意欲が湧いてこようというものだ。ちなみにチャオをダウンロードする場合は、ビジュアルメモリ内に「おさんぽアドベンチャー」が入っていないことが条件となっている。

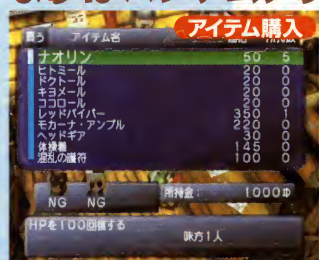
神機世界 EVOLUTION
エヴォリューション

発売中（1月21日）	
5800円（税別）	
発売元	セガ／ESP／スティング
開発元	セガ
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	1人用
データセーブ	8・プレイデータ
対応周辺機器等	なし
現在の開発状況	100%

発売から1週間が経過した『神機世界エヴォリューション』。攻略第1回目となる今回は、ダンジョン探索の基礎知識とモンスターやアイテム、必殺技のデータといったお役立ち情報満載でお届けする。

ダンジョンを賢く歩くための知って得する5つのポイント

ダンジョンの奥深くまで潜りこみ、貴重なお宝を持ち帰る。それが冒険家の務め。しかし、ダンジョン内では常に危険もつきまとうため、何の知識もないまま向かうのは無謀というもの。ここで解説する5つのポイントを理解して、失敗のない冒険にしたい。また、パンナムタウンでの下準備もしっかりと行っておくように。

まずはパンナムタウンで冒険の下準備を！

⇧最低限必要な回復アイテムは、常に所持しておくようにしたい

⇧酒場のスミスじいさんは、冒険の心がまえを伝授してくれる

⇧サイフレームを強化すると戦闘がグッと有利になる。改造屋へゴー！

⇧町のあちこちにはアイテムが落ちている。いろいろ探してみましょう

POINT 1 3人目の仲間はだれにする？

味方パーティは最大3人編成。基本的にマグとリニアは固定だが、3人目を誰にするかは完全にプレイヤーの自由。キャラによって特にシナリオが変化するわけでもないので、3人目は好みで選んで問題ないだろう。ちなみに、仲間にしていないキャラにも経験値やTPは入るぞ。

⇧チェインとペッパーには目的達成後に報酬を支払わなければならない

補助系ならグレ

ゲーム開始直後から仲間にできるグレ。通常の攻撃力もそれなりに高いし、必殺技はバリエーションに富んでいる。特にサイフレーム使いへの補助行動が有効だ。

⇧銃で攻撃するグレ。攻撃力も期待できる。

ガンガン戦うならチェイン

ゲーム開始直後から仲間にできるチェイン。マグと同等の力を持つ彼女は、攻撃力も高くサイフレームによる必殺技も強力。戦うことにおいては一番頼りになる。

⇧一撃必殺の技を多く持つチェイン

まとめて倒すならペッパー

ダンジョンを1つクリアした後から仲間にできるペッパー。彼女のサイフレームは複数攻撃が得意で強力。しかし、FPの少ない序盤は技を多用できないのがツライ。

⇧サイフレームのビーム攻撃は強力！

POINT 2 自動生成ダンジョンはこう進む

ダンジョン探索の目的は最下層のボスを倒してお宝を持ち帰ること。しかし、ただひたすら奥へ進むだけでは、そのうち行き詰まってしまう。多少遠回りでも、お宝や経験値をちゃんと入手しながら奥へと進んでいこう。

そのフロアをちゃんと探索してから次へ

縮小マップを有効利用

オートマッピング機能により、画面右に表示される縮小マップ。サーチ系のアイテムがあればこのマップにアイテムやトラップ、モンスターの位置が表示されるようになり、ルインサーチならマップの全形状もわかる。探索が非常に楽になるので、サーチ系のアイテムは惜しまず使おう。

サーチ系のアイテムにより、縮小マップは情報の宝庫へと早変わり

POINT 3 モンスターの対処法

ダンジョン内を徘徊しているモンスター。彼らとは接触さえしなければ戦闘にはならないので、うまく回避していけばあまり戦わなくてすむ。しかし、ダンジョンの奥に進むほどモンスターたちも強力になっていくので、ある程度戦闘を重ねてキャラを成長させておかないと、後で泣きを見ることになるぞ。

ほどほどにモンスターと戦い、ほどほどに回避する。これがベストだ

先制と不意打ち

戦闘パターンは、モンスターとの接触の仕方によって3種類ある。敵の背後から接触すれば「先制」となり、敵に背後から接触されたら「不意打ち」となる。それら以外の場合は「五分」の状態。先制攻撃は3ターン分ぐらい連続して攻撃できるのでかなり有利。しかし、不意打ちはまったく逆になってしまうので、残りHPに注意。回復はマメに行いたい。

中間距離から様子をうかがい、背中を見せた瞬間に強襲

HPが少ないときに不意打ちを食らうと全滅の恐れも

効率のいい攻撃を

攻撃は素早さの高い順から行われる。その順番が画面右に表示されるが、そこでは誰を攻撃するかも確認できる。この機能をうまく活用して、なるべく攻撃ターンの早い敵から倒していこう。

便利な攻撃ターン表示。うまく活用しよう

POINT 4 トラップは回避すべし

トラップはダンジョン内の至るところに仕掛けられており、その効果も踏んでみなければわからない。中にはありがたいトラップも存在するが、大抵が災いをもたらすもの。トラップの場所は何となくわかるので回避するに越したことはないだろう。

足元に注意! トラップだ!!

足元を注意して見れば、何となくトラップの位置はわかるはず。通路では端を歩いていれば引っかかることはないが、部屋では視点や明るさによって見にくいこともある。注意

ありがたいトラップ

トラップの中には踏むことで恩恵を被るものもある。トラップサーチを使えばマップ上のトラップが見えるようになるので、右の画面のようなトラップマークを見かけたら積極的に踏もう。

HPやFPの回復、TP増加、ステータスアップといった恩恵がある

POINT 5 トランスポーターを活用せよ

ダンジョン内のセーブポイントはボスフロアのみ（フロア間の一時セーブは可能）。トランスポーターを使えば、一瞬でパンナムタウンに戻ることができるし、直前のフロアから再挑戦することもできる。しかし、一度もトランスポーターを使わずに、たとえば20階まで進んで全滅したとしたら、次はまた1階から始めなければならない。トランスポーターの利用価値は高そうだ。

全滅という危険性は常につきまとう。有効に利用しよう

セーブポイントはボスフロアのみに存在する

こんなときに乗れ

いくら便利なトランスポーターだからといって、あまり頻繁に使っていてはなかなかダンジョンの奥へ進めない。ではどんなときに使った方がいいのだろうか？　ここでちょっとアドバイス。

全滅した場合のことを考えると、やはり「ある程度進んだら」使うべき。途中で一度出ておいた方が得策ということだ。5階ごとにとは言わないが、10階ぐらいまで行ったらそろそろ使いどき。また、奥に進むほどに敵が強くなり、全滅の可能性もグッと高くなる。10階以降はパーティの状態やアイテム所持数とも相談して、先に進むかいったん戻るかを考えよう。くれぐれも無理は禁物。

10階以上進んだら、一度は出ておきたい

ヘヴン遺跡とシェイズ遺跡のモンスター&アイテムデータ

5つあるダンジョンのうち、どこから探索するかはプレイヤーの自由。同じダンジョンでも、最初に入ったときと終盤に入ったときでは難易度がまったく異なるので、ここが攻略しやすいというダンジョンは存在しない。今回は5つのうちの2つ、ヘヴンとシェイズのダンジョンに出現するモンスターとアイテムのデータを公開する。

自然の遺跡「ヘヴン」のモンスター

森の中にある塔状の遺跡「ヘヴン」。この遺跡に出現するモンスターは虫系のものが多いが、その中でやっかいなのがテイオウゴキカブリ。コイツは動きがすばやく、横をすり抜けようとしても大抵追いつかれて戦闘となってしまう。混乱する「振動波」もイヤラシイ攻撃だ。クレイモアやミレピードの毒攻撃にも注意したい。

表の見方

「弱点」はその属性に弱いことを、「防御」はその属性に強いことを示す。「耐性」はそのステータス変化に強く、「アイテム」はそのモンスターから手に入るアイテムのことである。

プロトカルス
弱点…雷、虫　防御…氷
耐性…暗闇
アイテム　①モカーナ·アンプル　②モカーナ·アンプル　③モンスターの卵
特殊攻撃　①カユカユかじり（混乱）　②—

テイオウゴキカブリ
弱点…雷、虫　防御…炎
耐性…なし
アイテム　①ナオリン　②ナオリンゴールド　③火炎弾
特殊攻撃　①ぶちかまし（突進）　②振動波（混乱）

クレイモア
弱点…炎、虫　防御…氷
耐性…なし
アイテム　①ミンナオリン　②ミンナオリンゴールド　③粘着玉
特殊攻撃　①毒糸攻撃（毒）　②—

ビッグベン
弱点…炎　防御…氷
耐性…なし
アイテム　①ハーブ　②ミンナオリンゴールド　③火炎弾
特殊攻撃　①かみつき　②—

ミレピード
弱点…雷、虫　防御…なし
耐性…毒、眠り、マヒ
アイテム　①モカーナ・アンプル　②モカーナ・アンプル　③ミレピードの甲羅
特殊攻撃　①毒かじり（毒）　②—

スペクラー
弱点…炎、虫　防御…氷
耐性…眠り、混乱
アイテム　①ナオリンゴールド　②ナオリンゴールド　③スペクラーの羽
特殊攻撃　①眠りの羽音（眠り）　②—

ペリパタス
弱点…炎　防御…雷
耐性…なし
アイテム　①ミンナオリンゴールド　②アップルグラス　③ペリパタスの殻
特殊攻撃　①ディープキス(HP吸引)　②怪光線（雷）

グランドスター
弱点…炎　防御…雷
耐性…洗脳
アイテム　①ナオリンロイヤル　②アップルグラス　③グランドスターの殻
特殊攻撃　①叩きまくり（雷）　②雷おとし

ミルスキー
弱点…炎　防御…氷
耐性…毒、眠り、マヒ、混乱、ブッツン、洗脳
アイテム　①アップルグラス　②アップルグラス　③ミルスキーの角
特殊攻撃　①スイープ　①—

氷の遺跡「シェイズ」のモンスター

高山地帯のかなり寒い場所にある遺跡「シェイズ」。ここは氷の遺跡と呼ばれているだけあって、モンスターたちも氷に強く炎に弱いものが多い。炎属性の技を持つサイフレームパーツはここでこそ威力を発揮しそうだ。注意したい敵はマヒ攻撃をしてくるヒエノドンと動きがすばやく攻撃が多彩なアルケオプテリックス。

パレオカリノイデス
弱点…炎、虫　防御…氷
耐性…暗闇
アイテム　①モカーナ・アンプル　②モカーナ・アンプル　③パレオカリノイデスの足
特殊攻撃　①ネムネムかじり(眠り)　②—

ガンバス
弱点…炎　防御…氷
耐性…なし
アイテム　①ナオリン　②ナオリン　③電気玉
特殊攻撃　①毒かみつき（毒）　②—

ヒエノドン
弱点…炎　防御…氷
耐性…マヒ、混乱、洗脳
アイテム　①ミンナオリン　②ミンナオリンゴールド　③ヒエノドンの牙
特殊攻撃　①衝撃吠（マヒ）　②—

アルケオプテリックス
弱点…氷　防御…雷
耐性…眠り、マヒ、混乱、ブッツン、洗脳
アイテム　①火炎弾　②収束手榴弾　③アルケオの羽
特殊攻撃　①カマイタチ(雷／突進)　②はばたき(一歩後退させる)

バクテリオ
弱点…炎　防御…氷
耐性…すべて
アイテム　①モカーナ・アンプル　②モカーナ・アンプル　③バクテリオの核
特殊攻撃　①HP吸引　②冷気ガス(氷)　③自爆

クリノイド
弱点…炎　防御…氷
耐性…混乱、洗脳
アイテム　①ナオリンゴールド　②ナオリンロイヤル　③クリノイド繊維
特殊攻撃　①ニブールガス　②—

ブルムベア
弱点…雷　防御…氷
耐性…眠り、マヒ、混乱、ブッツン、洗脳
アイテム　①ミンナオリンゴールド　②ミンナオリンロイヤル　③ブルムベアの爪
特殊攻撃　①熊手(ノックバック／必中)　②衝撃吠（マヒ）

ハルキゲニア
弱点…炎　防御…氷
耐性…暗闇
アイテム　①ナオリンロイヤル　②アップルグラス　③ハルキゲニアの針
特殊攻撃　①フラッシュ（暗闇）　②—

フム
弱点…炎　防御…氷
耐性…毒、眠り、マヒ、混乱、ブッツン、洗脳
アイテム　①なし　②なし　③フムの毛皮
特殊攻撃　①スイープ　②—

盗む

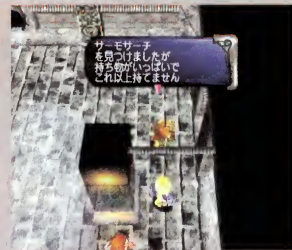
表の見方の補足。表中のアイテムは、①がマグのスチールパーツ「アイテムいただき！」で、②が「一石二鳥！」でそれぞれ盗めるもの。③は戦闘終了後にランダムで入手できるもの。

2つの遺跡で手に入る宝箱の中身は?

ここではヘヴンとシェイズの2つの遺跡で手に入るアイテムリスト（厳密に言えば、他の遺跡でも同様のものが出現するが）とその効果を公開。アイテムの出現は"完全な"ランダムではなく、階層によって出現するものが決まっており、その中からランダムで出現する仕組みとなっている。

遺跡に深く潜るほど、お宝も価値の高いものが出現するようになる

アイテム所有は32個まで

前回も触れたが、アイテムの最大所持数は32個まで（装備アイテムとサイフレームパーツ除く）。このゲームではモンスターを倒してもお金は得られないので、入手したアイテムを売って生計を立てていくしかない。アイテムを持てなくなってきたら、トランスポーターで一度町に戻るのも手だ。

せっかく見つけたアイテムも、持てないんじゃしょうがない

ヘヴン遺跡とシェイズ遺跡(B)1~8Fに出現するアイテムとその効果

分類	アイテム名	効果	出現場所
一般アイテム	ナオリン	味方1人のHPを100回復する	ヘ、シェ(B)1~8F
	ナオリンゴールド	味方1人のHPを500回復する	ヘ、シェ(B)5~8F
	ミンナオリン	味方全員のHPを100回復する	ヘ、シェ(B)5~8F
	ハーブ	味方1人のHPを300回復する	ヘ、シェ(B)1~8F
	ヒトミール	味方1人の眠り・暗闇を治療する	ヘ、シェ(B)1~8F
	ドクトール	味方1人の毒・マヒを治療する	ヘ、シェ(B)1~8F
	キヨメール	味方1人の呪い・封印を治療する	ヘ、シェ(B)1~8F
	ライフパウダー	味方1人のHPの最大値を10増やす	ヘ、シェ(B)5~8F
	ハートパウダー	味方1人のFPの最大値を10増やす	ヘ、シェ(B)5~8F
戦闘アイテム	火炎弾	敵横1ラインに炎属性のダメージを与える	ヘ、シェ(B)1~8F
	氷結玉	敵横1ラインに氷属性のダメージを与える	ヘ、シェ(B)1~8F
	電気玉	敵横1ラインに雷属性のダメージを与える	ヘ、シェ(B)1~8F
	コロリンボム	敵全体を毒状態にする	ヘ、シェ(B)5~8F
	ひつじボム	敵全体を眠りにさそう	ヘ、シェ(B)1~8F
	神経ガス弾	敵全体をマヒさせる	ヘ、シェ(B)5~8F
	いにしえのヒトミ	敵1体の技を封印する	ヘ、シェ(B)5~8F
	プッシュゴム	敵1体を1歩後退させる	ヘ、シェ(B)1~8F
	ミニ・BH玉	敵1体を吸い寄せる	ヘ、シェ(B)1~8F
	粘着玉	敵1体の回避を下げる	ヘ、シェ(B)5~8F
	かちかちラップ	氷属性攻撃に対する抵抗力をつける(味方全員)	ヘ、シェ(B)5~8F
	めらめらラップ	炎属性攻撃に対する抵抗力をつける(味方全員)	ヘ、シェ(B)5~8F
	びりびりラップ	雷属性攻撃に対する抵抗力をつける(味方全員)	ヘ、シェ(B)5~8F
	クイックマッスル	戦闘の間、味方1人のHP最大値を15%アップする	ヘ、シェ(B)5~8F
	クイックソルジャー	戦闘の間、味方1人の攻撃力を15%アップする	ヘ、シェ(B)5~8F
	クイックガーダー	戦闘の間、味方1人の防御力を15%アップする	ヘ、シェ(B)5~8F
	クイックレーサー	戦闘の間、味方1人の命中を15%アップする	ヘ、シェ(B)5~8F
	クイックスナイパー	戦闘の間、味方1人の回避を15%アップする	ヘ、シェ(B)5~8F
	クイックスピード	戦闘の間、味方1人の素早さを15%アップする	ヘ、シェ(B)5~8F
マップ・その他	カメレオンカラー	そのフロアのみ敵に発見されなくなる	ヘ、シェ(B)1~8F
	ルインサーチ	ダンジョンの形状を一瞬で探ることができる	ヘ、シェ(B)1~8F
	アイテムサーチ	宝物の位置をマップに表示	ヘ、シェ(B)1~8F
	サーモサーチ	マップにモンスターの位置を表示	ヘ、シェ(B)1~8F
	トラップサーチ	トラップが見えるようになり、マップに位置を表示	ヘ、シェ(B)1~8F
	改造キット	サイフレームのスロット増設の改造に必要なキット	ヘ、シェ(B)5~8F
装備：頭	ヘッドギア	防御力+10	ヘ、シェ(B)5~8F
	ミントイングラス	防御力+10　眠気耐性	ヘ、シェ(B)1~4F
	サニティバイザー	防御力+36　洗脳耐性	ヘ、シェ(B)5~8F
	ノクトグラス	防御力+18　暗闇耐性	ヘ、シェ(B)5~8F
	ターコイズリボン	防御力+5・回避+6・素早さ+4	ヘ、シェ(B)1~8F
	ノッチカチューシャ	防御力+12・回避+24・素早さ+12・運+2	ヘ、シェ(B)1~4F
	ウイングカチューシャ	防御力+36・回避+20・素早さ+5・運+3	ヘ、シェ(B)1~8F
	気合バンダナ	攻撃力+12・防御力+36・運+5	ヘ、シェ(B)5~8F
	ヒエヒエバンダナ	防御+45　プッツン耐性	ヘ、シェ(B)5~8F
	シルクハット	防御+60　グレ専用	ヘ、シェ(B)5~8F
装備：体	エプロン	防御力+4・命中+5・回避+5　炎属性ダメージ軽減	ヘ、シェ(B)1~4F
	体操着	防御力+5・回避+5・素早さ+5　マヒ耐性	ヘ、シェ(B)1~8F
	ショートジャケット	防御力+24	ヘ、シェ(B)1~8F
	ファイヤーマント	防御力+24　炎耐性	ヘ、シェ(B)5~8F
	ハンタージャケット	防御力+48・回避+12	ヘ、シェ(B)5~8F
	ヘビーテイルコート	防御力+54・回避−5・素早さ−5　グレ専用	ヘ、シェ(B)5~8F
	レザージャケット	防御力+60	ヘ、シェ(B)5~8F
	ヘビーコート	防御力+66・回避−5・素早さ−5	ヘ、シェ(B)5~8F
装備：足	カジュアルシューズ	回避+10	ヘ、シェ(B)5~8F
	トレッキングシューズ	防御力+40・回避+2・素早さ+2	ヘ、シェ(B)5~8F
	プレミアシューズ	防御力+24・回避+10・素早さ+4	ヘ、シェ(B)5~8F
	ジャングルブーツ	防御力+48・回避−6	ヘ、シェ(B)5~8F
	セラミックブーツ	防御力+28・素早さ+5	ヘ、シェ(B)5~8F

分類	アイテム名	効果	出現場所
装備：足	上ばき	回避+12・素早さ+4	ヘ、シェ(B)1~8F
	猫足スリッパ	防御+24・回避−5	ヘ、シェ(B)1~4F
	ファンシーサンダル	防御力+15	ヘ、シェ(B)1~4F
	ハイヒール	防御力+8・回避−5・運+5	ヘ、シェ(B)1~8F
	スキッドローファー	防御力+30・回避+6	ヘ、シェ(B)5~8F
	ジェットブーツ	防御+6・回避+6・素早さ+18	ヘ1~8F
	スノブー	防御+12　氷属性攻撃を軽減	シェB1~8F
アクセサリー	盗賊の針金	命中+20	ヘ、シェ(B)1~4F
	幸運のお守り	運+5	ヘ、シェ(B)1~4F
	防火リング	炎属性攻撃を軽減	ヘ、シェ(B)5~8F
	防雷リング	雷属性攻撃を軽減	ヘ、シェ(B)5~8F
	防寒リング	氷属性攻撃を軽減	ヘ、シェ(B)5~8F
	わら人形	受けたダメージを相手に与えるが20%の確率で壊れる	ヘ、シェ(B)5~8F
	四つ葉のクローバー	防御力+3・運+2	ヘ、シェ(B)1~8F
	毛糸の手袋	防+12　氷属性耐性	ヘ、シェ(B)1~8F
	クリスタルバングル	命中+20・回避+10	ヘ、シェ(B)5~8F
武器	ラッキーフライパン	攻撃力+66・命中−50・運+25　リニア専用	ヘ、シェ(B)5~8F
	でこぼこフライパン	攻撃力+38・命中−15　リニア専用	ヘ、シェ(B)1~8F
	ミトン付きフライパン	攻撃力+22・防御力+5　リニア専用	ヘ、シェ(B)1~4F
	猟銃	攻撃力+45　グレ専用	ヘ、シェ(B)1~8F
	ファイトガン	攻撃力+105　グレ専用	ヘ、シェ(B)5~8F
	新式銃	攻撃力+75　グレ専用	ヘ、シェ(B)5~8F
サイフレームパーツ	移動ハンドパーツ	マグ専用のサイフレームパーツ	ヘ、シェ(B)1~8F
	ハンマーパーツ	マグ専用のサイフレームパーツ	ヘ、シェ(B)1~8F
	回復ハンドパーツ	マグ専用のサイフレームパーツ	ヘ、シェ(B)1~8F
	ジェットパーツ	チェイン専用のサイフレームパーツ	ヘ、シェ(B)1~8F
	ソーサーパーツ	チェイン専用のサイフレームパーツ	ヘ、シェ(B)1~8F
	炎ブレードパーツ	チェイン専用のサイフレームパーツ	ヘ、シェ(B)5~8F
	氷ブレードパーツ	チェイン専用のサイフレームパーツ	ヘ、シェ(B)5~8F
	雷ブレードパーツ	チェイン専用のサイフレームパーツ	ヘ、シェ(B)5~8F
	炎カートパーツ	ペッパー専用のサイフレームパーツ	ヘ、シェ(B)5~8F
	氷カートパーツ	ペッパー専用のサイフレームパーツ	ヘ、シェ(B)5~8F
	雷カートパーツ	ペッパー専用のサイフレームパーツ	ヘ、シェ(B)5~8F
ブースター	攻撃ブースター+15	サイフレーム使いに装備　攻撃力+15	ヘ、シェ(B)1~4F
	攻撃ブースター+18	サイフレーム使いに装備　攻撃力+18	ヘ、シェ(B)1~4F
	攻撃ブースター+21	サイフレーム使いに装備　攻撃力+21	ヘ、シェ(B)1~4F
	攻撃ブースター+24	サイフレーム使いに装備　攻撃力+24	ヘ、シェ(B)1~8F
	攻撃ブースター+27	サイフレーム使いに装備　攻撃力+27	ヘ、シェ(B)5~8F
	攻撃ブースター+30	サイフレーム使いに装備　攻撃力+30	ヘ、シェ(B)5~8F
	攻撃ブースター+33	サイフレーム使いに装備　攻撃力+36	ヘ、シェ(B)5~8F
	攻撃ブースター+36	サイフレーム使いに装備　攻撃力+36	ヘ、シェ(B)5~8F
	防御ブースター+15	サイフレーム使いに装備　防御力+15	ヘ、シェ(B)5~8F
	命中ブースター+15	サイフレーム使いに装備　命中+15	ヘ、シェ(B)5~8F
	回避ブースター+15	サイフレーム使いに装備　回避+15	ヘ、シェ(B)5~8F
	素早さブースター+5	サイフレーム使いに装備　素早さ+5	ヘ、シェ(B)5~8F
	運ブースター+5	サイフレーム使いに装備　運+5	ヘ、シェ(B)5~8F
鑑定品	アミ付きの棒	ソシエテにて600ディナールで買い取り	ヘ1~8F
	ポートレート	ソシエテにて1000ディナールで買い取り	ヘ5~8F
	モンスターの卵	ソシエテにて400ディナールで買い取り	ヘ1~8F
	茶バネゴキブリの化石	ソシエテにて400ディナールで買い取り	ヘ1~4F
	こわれたメット	ソシエテにて1200ディナールで買い取り	ヘ5~8F
	さびた銃	ソシエテにて400ディナールで買い取り	シェB1~4F
	氷牙結晶	ソシエテにて400ディナールで買い取り	シェB1~8F
	不発弾	ソシエテにて400ディナールで買い取り	シェB1~8F
	石版のかけら	ソシエテにて1200ディナールで買い取り	シェB5~8F
	小さな金属棒	ソシエテにて1000ディナールで買い取り	シェB5~8F

※表中の出現場所の「ヘ」はヘヴン遺跡を、「シェ」はシェイズ遺跡を表す

5人のキャラの技データを網羅 効率よく"使える技"を覚えよう

強力な必殺技は一撃で敵を蹴散らし、充実した回復技はパーティのピンチを救う。5人のキャラに用意された必殺技はそれぞれ特徴的で、これをうまく使いこなしていくことが勝利への近道である。ここでは5人のキャラの必殺技とその効果、修得するのに必要なTPを公開。何を重点的に覚えていけばいいかこれで一目瞭然だ。

⇧派手でかっこよくて、かわいらしい演出も必殺技の見どころ

◎◎◎便利な技でも多用は禁物◎◎◎

必殺技はFPを消費して行うもの。当然強力な技ほどFPの消費量も大きいが、序盤のうちは最大FPが少ないため、あまり多用するとすぐにFPが尽きてしまう。必殺技や移動以外の行動で徐々にFPは増えてはいくものの、むやみやたらな必殺技使用は控えるべきだろう。でないと、ここぞというときに使えなくなってしまい、最悪の場合パーティが全滅、なんてこともありうるぞ。

⇧通常攻撃や防御などでもFPは回復する

⇧FPを回復するアイテムもあるけど…

マグとチェイン、ペッパーの技表

パーツは初期装備（表中の※）以外はダンジョン内で手に入れる必要あり。サイフレームはパーツによってさまざまな能力を発揮するので、いろんなパーツを集めておきたい。

マグ・ランチャーのパーツごとの必殺技と必要TP

パーツ	名称	技の性質	効果対象	必要TP
ハンドパーツ※	①マグナパンチ	パンチと裏拳でぶちのめす	敵1体	－
	②チャージパンチ	捨て身で突撃するパンチ攻撃。攻撃後は最前列へ移動	敵1体	50
	③マグナコンボ	パンチとアッパーの3連コンボ攻撃。目標1マス後退	敵1体	200
	④マッハパンチ	神速のごときパンチ攻撃。攻撃後の硬直が短い	敵1体	600
	⑤ショックパンチ	地面に打ちつけた振動で攻撃	敵1ライン	1500
	⑥ダイブパンチ	敵にダイブして発生した衝撃波で攻撃	敵全体	3000
	⑦マグナレイブ	強烈なスペシャル乱舞攻撃	敵1体	4500
	⑧ジャイアントナックル	巨大化した拳で敵を叩き潰す究極技	敵全体	6000
雷ハンドパーツ※	①ライトニングパンチ	拳に雷の力が宿ったパンチ攻撃。雷属性	敵1体	－
	②感電しちゃうぞ！	雷属性に弱い敵がビックリしてしばらく硬直	敵全体	50
	③サンダーシールド	雷属性の耐性がアップする	自分	360
スプレーパーツ	①殺虫スプレー	スプレーを噴射して攻撃。虫系の敵によく効く	敵1体	－
	②おやすみスプレー	眠りガスを噴射する	敵全体	300
	③省エネスプレー	一時的に消費FPを下げる	自分以外の味方全員	600
	④コロリンスプレー	毒ガスを噴射。重ねてかけると毒が強くなる	敵全体	750
	⑤催涙スプレー	暗闇ガスを噴射する	敵全体	900
回復ハンドパーツ	①痛いの飛んでけ！	戦闘中にHPを少し回復する	味方1人	－
	②痛いの痛いの飛んでけ	戦闘中にHPをある程度回復する	味方1人	200
	③目を覚ませ！	戦闘中に眠り・混乱・ブッツンを治す	味方全員	600
	④スゲー痛いの飛んでけ！	戦闘中にHPをある程度回復する	味方全員	1800
	⑤ドクターM	戦闘中に戦闘不能を回復する（HP25%）	味方1人	2700
	⑥元通りになれ！	ステータス異常をすべて直す	味方1人	3600
	⑦スーパードクターM	戦闘中に戦闘不能を回復する（HP100%）	味方1人	7200
移動ハンドパーツ	①メンバー前進	味方を前に移動させる	自分以外の味方1人	－
	②メンバー後退	味方を後ろに移動させる	自分以外の味方1人	100
	③エネミー前進	モンスターを前に移動させる	敵1体	300
	④エネミー後退	モンスターを後ろに移動させる	敵1体	500
	⑤ラインムーブ	味方のいるラインに全員を集める	味方全員	1250
ハンマーパーツ	①マグナハンマー	ハンマーで横殴りに攻撃。目標1マス後退	敵1体	－
	②スタンハンマー	ハンマーを上から振り下ろして攻撃（追加効果：マヒ）	敵1体	100
	③マッドハンマー	ハンマーを猛烈に振り下ろして攻撃（追加効果：混乱）。目標1マス後退	敵1体	400
	④ストライクハンマー	強烈に弾き飛ばすハンマー攻撃。目標2マス後退	敵1体	1200
	⑤トリップハンマー	ジャンプからの振り下ろし攻撃（追加効果：洗脳）	敵1体	3200
	⑥スレッジハンマー	巨大ハンマーを振り下ろす究極技（追加効果：マヒ・混乱・洗脳）	敵全体	4800
岩石パーツ	①マグナロック	巨大な岩で敵を潰して攻撃。目標の待ち時間を増やす	敵周囲1マス	－
	②ローラーロック	巨大な岩を転がして攻撃	敵縦2ライン	800
	③スタンロック	巨大な岩で敵を串刺しにして攻撃（追加効果：マヒ）	敵周囲1マス	2400
	④ダブルマグナロック	2つの巨大な岩を落下させて攻撃。目標の待ち時間を増やす	敵周囲1マス	4800
	⑤ハイパーマグナロック	超巨大な岩を落とす究極の破壊技。目標の待ち時間を増やす	敵全体+味方前列	7200
氷ハンドパーツ	①フリージングパンチ	拳に氷の力が宿ったパンチ攻撃。氷属性	敵1体	－
	②凍っちゃうぞ！	氷属性に弱い敵がビックリしてしばらく硬直	敵全体	50
	③アイスシールド	氷属性の耐性がアップする	自分	360
炎ハンドパーツ	①バーニングパンチ	拳に炎の力が宿ったパンチ攻撃。炎属性	敵1体	－
	②燃えちゃうぞ！	炎属性に弱い敵がビックリしてしばらく硬直	敵全体	50
	③ファイヤーシールド	炎属性の耐性がアップする	自分	360
スチールパーツ	①アイテムいただき！	アイテムをぶん取る	敵1体	－
	②元気いただき！	HPを奪って味方全員を回復する	敵1体	3000
	③気力いただき！	FPを奪って味方全員を回復する	敵1体	6000
	④一石二鳥！	この攻撃で敵を倒すとアイテムを確実に奪う	敵1体	3000

この技が使える！

- ●マグナコンボ
- ●マグナレイブ
- ●アイテムいただき

攻撃から回復までこなすマグのサイフレーム。初期装備のハンドパーツが攻撃の面では申し分ない効果を発揮するので、強化するならまずこれから。序盤ならマグナコンボ、中盤以降ならマグナレイブが対ボス戦においてすばらしい威力を発揮する。お金を稼ぎたい人はスチールパーツでアイテムをバシバシぶん取ろう。回復ハンドパーツも重宝するぞ。

⇧単体攻撃最強の技「マグナレイブ」。見た目も派手でカッコイイ

チェイン・ガンのパーツごとの必殺技と必要TP

パーツ	名称	技の性質	効果対象	必要TP
ブレードパーツ※	①ダブルブレード	連続斬りで攻撃	敵1体	–
	②ラインブレード	一文字斬りで攻撃	敵横1ライン	300
	③Vブレード	敵陣をVの字に切り裂いて攻撃	敵V範囲	800
	④Xブレード	敵陣をXの字に切り裂いて攻撃	敵X範囲	1600
	⑤エアレイド	敵陣をすべて切り裂いて攻撃する秘剣	敵全体	3000
	⑥スーパーエアレイヴ	空中に打ち上げた敵を何度も切り刻む究極技	敵1体	5000
ジェットパーツ※	①ダッシュアタック	捨て身の体当たり攻撃。攻撃後最前列に移動	敵1体	–
	②リバースアタック	敵を後ろからの体当たりで攻撃。敵は最前列に移動	敵1体	100
	③ダッシュタックル	敵を弾き飛ばすタックル攻撃。敵は最後列、自分は最前列へ	敵1体	400
	④リバースタックル	敵を後ろから弾き飛ばすタックル攻撃。敵は最前列、自分は最後列へ	敵1体	1600
炎ブレードパーツ※	①ファイヤーマチェット	炎を宿した剣圧を飛ばして攻撃。炎属性	敵1体	–
	②ファイヤーシールド	炎属性の耐性がアップする	自分	100
	③ファイヤーソーサー	炎を宿した円盤で攻撃。炎属性。攻撃力が距離に影響しない	敵1体	400
氷ブレードパーツ	①アイスブレード	氷を宿した剣圧を飛ばして攻撃。氷属性	敵1体	–
	②アイスシールド	氷属性の耐性がアップする	自分	100
	③アイスソーサー	氷を宿した円盤で攻撃。氷属性。攻撃力が距離に影響しない	敵1体	400
バトルパーツ	①あったまきた	アッタマキて攻撃力がアップする	自分	–
	②頑丈モード	防御力を上昇させるモード	自分	120
	③超ムカツク	超ムカツいてプッツンになる	自分	600
	④スピードアップ	自分だけ素早さがアップする	自分	1200
	⑤いたわりモード	自分だけ回復状態になるモード	自分	3600
	⑥ハイパーチェイン	ハイパー化して全パラメータをアップさせる	自分	4800
ソーサーパーツ	①シングルソーサー	円盤を発射して攻撃。攻撃力が距離に影響しない	敵1体	–
	②スピンソーサー	目標のまわりの敵も攻撃する。攻撃力が距離に影響しない	敵周囲1マス	400
	③ラインソーサー	ラインを貫通する円盤で攻撃。攻撃力が距離に影響しない	敵横1ライン	1200
	④ダブルソーサー	ラインを貫通する円盤を2つ発射して攻撃。攻撃力が距離に影響しない	敵横1ライン	3600
	⑤チェインソーサー	すべての敵陣を貫通する究極の円盤攻撃。攻撃力が距離に影響しない	敵全体	4800
カウンターパーツ	①カウンター	この戦闘の蓄積ダメージで敵を攻撃	敵1体	–
	②ダブルカウンター	この戦闘の蓄積ダメージの2倍で敵を攻撃	敵1体	6400
	③チェインカウンター	この戦闘の蓄積ダメージの3倍で敵を攻撃	敵1体	7200
	④火事場のバカぢから	残りHPが少ないほど攻撃力がアップする	敵1体	9600
雷ブレードパーツ	①サンダーソード	雷を宿した剣圧を飛ばして攻撃。雷属性	敵1体	–
	②サンダーシールド	雷属性の耐性がアップする	自分	100
	③サンダーソーサー	雷を宿した円盤で攻撃。雷属性。攻撃力が距離に影響しない	敵1体	400

この技が使える!

●ラインブレード
●エアレイド

チェインのパーツは攻撃系のものがほとんど。初期装備のブレードパーツを強化して、攻撃のスペシャリストをめざそう。カウンターパーツの技は必要TPが多めなものの、ボス戦においては無類の威力を発揮するはずだ。

⇦敵全体を一撃で葬るエアレイド

ペッパー・ボックスのパーツごとの必殺技と必要TP

パーツ	名称	技の性質	効果対象	必要TP
ブレットパーツ※	①ダブルショット	素早い連射で攻撃。攻撃力が距離に影響しない	敵1体	–
	②ラインショット	横1ラインを掃射して攻撃。攻撃力が距離に影響しない	敵横1ライン	300
	③オールレンジショット	敵陣すべてを一斉掃射して攻撃。攻撃力が距離に影響しない	敵全体	1200
	④トリガーハッピー	FPが0になるまで乱射し続ける。攻撃力が距離に影響しない	敵ランダム	3600
	⑤バーストショット	反動でペッパーが1マス下がる必殺ショット。攻撃力が距離に影響しない	敵1体	8400
	⑥ペッパーフラッシュ	残りFPをすべて攻撃力にかえて攻撃する。攻撃力が距離に影響しない	敵1体	9900
特殊弾パーツ※	①スヤスヤ弾	麻酔薬の入った特殊弾で攻撃(追加効果:眠り)	敵全体	–
	②ネバネバ弾	ネバネバ液の入った特殊弾で攻撃(追加効果:マヒ)	敵全体	200
	③コロリン弾	毒液の入った特殊弾で攻撃(追加効果:毒)	敵全体	400
	④ドクロ散弾	呪いのドクロが入った特殊弾で攻撃(追加効果:呪い)	敵全体	800
	⑤ストロボ弾	目をくらます発光弾で攻撃(追加効果:暗闇)	敵全体	1600
	⑥ヘタリ弾	全パラメータをダウンさせるヘタリ弾で攻撃	敵1体	3200
氷カートパーツ※	①アイスビーム	氷をエネルギーにしたビーム攻撃。氷属性	敵1体	–
	②アイスシールド	氷属性の耐性がアップする	自分	75
	③フリージングテンペスト	氷を作り出す竜巻攻撃。氷属性	敵周囲1マス	500
エネルギーパーツ	①ダブルラインビーム	エネルギー充填30%のビーム攻撃	敵縦2ライン	–
	②ダブルラインカノン	エネルギー充填50%のビーム攻撃。目標1マス後退	敵縦2ライン	800
	③トリプルラインビーム	エネルギー充填60%のビーム攻撃	敵縦3ライン	1600
	④トリプルラインカノン	エネルギー充填80%のビーム攻撃。目標1マス後退	敵縦3ライン	2500
	⑤オールレンジビーム	エネルギー充填100%のビーム攻撃	敵全体	3000
	⑥オールレンジカノン	エネルギー充填120%のビーム攻撃。目標1マス後退	敵全体	4000
スクリューパーツ	①トラクター	最前列に敵を吸い寄せる	敵1体	–
	②パワードレイン	敵を吸引し攻撃力を奪って自分のものにする	敵1体	800
	③デフドレイン	敵を吸引し防御力を奪って自分のものにする	敵1体	1200
	④スピードドレイン	敵を吸引し素早さを奪って自分のものにする	敵1体	1800
	⑤ハイパートラクター	すべての敵を最前列に吸い寄せる	敵全体	2700
	⑥ライフドレイン	敵を吸引しHPを奪って自分のものにする	敵1体	5400
サウンドパーツ	①デスメタル	デスメタルサウンドでしばらく硬直させる	敵全体	–
	②ヘタリ音楽	ヘタリのテーマで攻撃力をダウンさせる	敵全体	400
	③トリップサウンド	トリップできるイカす音楽で洗脳にする	敵全体	800
	④行進のマーチ	みんなでウキウキ1マス前進する	味方全員	1800
	⑤後退ラッパ	みんなでスゴスゴ1マス後退する	味方全員	3200
炎カートパーツ	①フレイムビーム	炎をエネルギーにしたビーム攻撃。炎属性	敵1体	–
	②ファイヤーシールド	炎属性の耐性がアップする	自分	75
	③バーニングタイフーン	炎が燃え上がる竜巻攻撃。氷属性	敵周囲1マス	500
雷カートパーツ	①プラズマビーム	雷をエネルギーにしたビーム攻撃。氷属性	敵1体	–
	②サンダーシールド	雷属性の耐性がアップする	自分	75
	③エレクトリックトーネード	雷が放電する竜巻攻撃。氷属性	敵周囲1マス	500

この技が使える!

●オールレンジショット
●ペッパーフラッシュ

ペッパーのパーツは状態変化のものも多いが、やはり複数攻撃できるブレットパーツやエネルギーパーツがオススメ。最大FPの少ないうちはあまり技を多用することはできないが、中盤以降になると活躍の場はグッと増えるだろう。

⇧FPをすべて使い果たすペッパーフラッシュ。威力も申し分なし

COMPLETE ATTACK ANALYZE

リニアとグレの技表

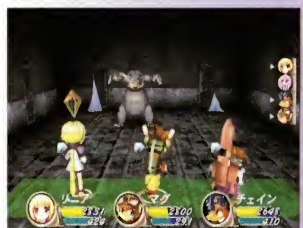
リニアとグレはサイフレーム使いではないので、技を強化することはできないが、その能力はパーティにとって欠かせない存在。2人ともバリエーションに富んだ技がそろっているぞ。

リニア・キャノンの系統ごとの必殺技と必要TP

系統	名称	技の性質	効果対象	必要TP
体力回復系	①チョッと手当て	戦闘中にHPを少し回復する	味方横1ライン	−
	②手当て	戦闘中にHPをある程度回復する	味方横1ライン	125
	③マジメに手当て	戦闘中にHPをある程度回復する	味方全員	400
	④おかえりなさい！	戦闘中に戦闘不能を回復する（HP25%）	味方1人	1200
	⑤ホンキで手当て	戦闘中にHPを完全に回復する	味方1人	2400
	⑥おかえりなさいませ！	戦闘中に戦闘不能を回復する（HP100%）	味方1人	5600
	⑦集中治療	戦闘中にHPを完全に回復する	味方全員	7200
おまじない系	①守りのおまじない	防御力をアップさせる	味方横1ライン	−
	②力のおまじない	攻撃力をアップさせる	味方横1ライン	400
	③速さのおまじない	素早さをアップさせる	味方横1ライン	1200
	④上手のおまじない	攻撃アイテムの効果がアップする。次の行動順番から有効	自分	2400
	⑤治しのおまじない	回復状態にする	味方横1ライン	3200
	⑥怒りのおまじない	ブッツンにする	味方横1ライン	6400
	⑦スーパーおまじない	攻撃力・防御力・素早さをアップさせる	味方横1ライン	7200
	⑧愛のおまじない	回復状態にする	味方全員	9600
状態回復系	①目覚しタッチ	眠り・暗闇を治す	味方1人	−
	②解毒タッチ	毒・マヒを治す	味方1人	100
	③みんなスッキリ	暗闇・毒・マヒを治す	味方全員	400
	④もしもしタッチ	眠り・混乱・洗脳・ブッツンを治す	味方1人	800
	⑤開封タッチ	呪い・封印を治す	味方1人	1600
	⑥みんなパッチリ	混乱・洗脳・ブッツン・呪い・封印を治す	味方全員	3200
	⑦シャッキリタッチ	すべてのステータス異常を直す	味方1人	6400
プレゼント系	①元気をあげる	自分の残りHPの半分をあげる	自分以外の味方1人	−
	②イタイ箱	爆発する箱で攻撃する	敵1体	100
	③お先にどうぞ	自分の行動順番を味方と交換する	自分以外の味方1人	400
	④気力をあげる	自分の残りFPの半分をあげる	自分以外の味方1人	1200
	⑤バクレツ箱	バクレツする箱で攻撃する	敵横1ライン	2400
	⑥気力をください	だれかの残りFPの半分をもらう	自分以外の味方1人	4800
	⑦ビックリ箱	ビックリさせてしばらく硬直させる	敵全体	5600
	⑧メガス箱	大爆発する箱で攻撃する	敵全体	7200
演奏系	①誘いの音色	ふしぎな音色で1マス前に誘い出す	敵全体	−
	②封じの音色	あやしい音色で技を封印する	敵全体	400
	③恐怖の音色	おぞましい音色で戦闘から追い払う	敵全体	1200
	④まやかしの音色	心を乱す音色で敵の命中をダウンさせる	敵全体	2400
	⑤ヘタリの音色	げんなりする音色で全パラメータをダウン	敵全体	3600
	⑥のろまの音色	鈍い音色で敵の待ち時間を増やす	敵1体	4800
	⑦戦いの音色	味方の待ち時間をなくす	味方全員	6400

この技が使える!

●手当て
●おかえりなさい

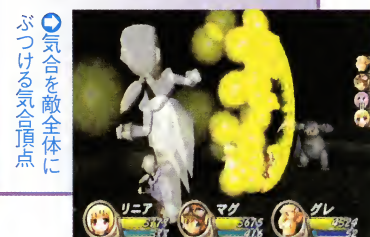
リニアは回復のスペシャリストをめざし、体力回復系の技をまず充実させたい。HPを回復する「手当て」や戦闘不能から復活させる「おかえりなさい！」は早い段階から覚えておきたい技だ。

⇧手当ては味方の横1ラインのHPを回復する技

グレ・ネイドの系統ごとの必殺技と必要TP

系統	名称	技の性質	効果対象	必要TP
話術系	①もう寝なさい！	叱って敵を眠らせる	敵全体	−
	②元気を出しなさい！	戦闘中に元気づけてＨＰを少し回復する	味方1人	100
	③やらせませんぞ！	叱って敵を封印する	敵1体	400
	④こらっ！	叱って敵の攻撃力を下げる	敵全体	1600
	⑤シャンとしなされ！	眠り・混乱・洗脳・ブッツンを治す	味方1人	3200
	⑥しっかりなさい！	戦闘中に元気づけてＨＰをかなり回復する	味方1人	6400
	⑦立ちあがりなされ！	戦闘中に元気づけて戦闘不能を回復する（HP25%）	味方1人	9600
気合系	①気合一発	ためた気合を敵に叩き込んで攻撃	敵1体	−
	②気合爆発	爆発寸前の気合を敵に叩き込んで攻撃。敵の待ち時間を増やす	敵1体	200
	③炎の気合	炎を込めた気合を敵に叩き込んで攻撃。炎属性	敵1体	800
	④氷の気合	氷を込めた気合を敵に叩き込んで攻撃。氷属性	敵1体	1200
	⑤雷の気合	雷を込めた気合を敵に叩き込んで攻撃。雷属性	敵1体	2000
	⑥気合頂点	限界までためた気合を敵に叩き込んで攻撃。敵の待ち時間を増やす	敵全体	4000
カスタム系	①ブースト	一時的にパーツの改造レベルを1上昇させる。消費ＦＰはそのまま	サイフレーム使い	−
	②クリティカル	次の攻撃を1回だけクリティカルにする	サイフレーム使い	150
	③スピードアップ	サイフレーム必殺技使用後の硬直を短くする	サイフレーム使い	450
	④省エネ	一時的に消費FPを下げる	サイフレーム使い	900
	⑤フルパワー	一時的にパーツの改造レベルを細大にする。消費FPはそのまま	サイフレーム使い	2700
	⑥ハイスピードアップ	サイフレーム必殺技使用後の硬直をすごく短くする	サイフレーム使い	5400
料理系	①ふにゃふにゃスープ	ふにゃふにゃ味のスープで防御力を下げる	敵全体	−
	②激辛マーボドーフ	火の出るような辛さで混乱させる	敵全体	200
	③タコスミスパゲティ	新鮮なタコスミで暗闇にする	敵全体	600
	④短足鳥の丸焼き	お腹いっぱいになって素早さが下がる	敵全体	1800
	⑤フムステーキ	とろける旨みでFPが多く増えるようになる	自分以外の味方1人	3600
	⑥エイシェアイア弁当	もらえるTPが2倍になる高級仕出し弁当	自分以外の味方1人	4800
マグのみ系	①はげます	はげまして全パラメータを少しアップさせる	マグのみ	−
	②怒りをさそう	内なる怒りを呼び覚ましブッツン状態にする	マグのみ	100
	③どうぞお先へ	マグの待ち時間をなくす	マグのみ	500
	④ふるいたたせる	ふるいたたせて全パラメータを大きくアップさせる	マグのみ	2500
	⑤モーニングコール	戦闘中にムリヤリ起こして戦闘不能を回復（HP100%）	マグのみ	7500

この技が使える!

●気合頂点
●ふるいたたせる

グレは基本的になんでもこなすタイプ。趣味の要素も強いキャラだが、まんべんなく新しい技を覚えていき、オールマイティなキャラに育て上げよう。

⇨気合を敵全体にぶつける気合頂点

中盤エピソードの各クリア条件＋注意点 ちょっと見てミルク（Y／N）？

戦国TURB

せんごくたーぶ

毎度おなじみ『戦国TURB』。どう？元気？　戦ってる？　今回は表面の最後まで攻略中なのよ。あと、連載ページ（P86）も見といて。

DC	発売中（1月14日）	対象年齢	全年齢
	5800円（税別）	ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	1人用
発売元	NECホームエレクトロニクス	データセーブ	19・プレイデータ
開発元	NECホームエレクトロニクス	対応周辺機器等	ぷるぷるパック
ジャンル	アクションRPG	現在の開発状況	100%

6～9話のステージ攻略！…あれ？　もう表面終わり？

今回攻略するのは28～66エリア。表面の残り全部＋裏面ちょびっとです。分岐とか別にないので、各話のクリア条件さえしっかり押さえとけば大丈夫でしょう。ちなみに下は表面全図。次ページの表と合わせて参考にするべし。

最後の難関はここ

らいよん惑星（表）全図

31 28 42 58 57 63
32 30 29 41 59 56 62 61
33 34 35 40(F) 60 55 54(H) 53
18(D) 38 37 36 39 47 48 49 50 52
19(E) 20 21 22 10(B) 11(C) 23 24 25 51(G)
4 1 2 3 9 12 46 26
5 6 0(A) 7 8 13 45 27
14 15 16 17 43 44

マップ中の重要箇所

A：ねこ城（ステージ0）
B：ボンボさんの音楽堂（ステージ10）
C：アリスB（ステージ11）
D：ひつじ博士宅（ステージ18）
E：すしの遺跡（ステージ19）
F：なのれー博士宅（ステージ40）
G：おぼんの遺跡（ステージ51）
H：ひつじ城（ステージ54）

第6話　ステージ28～39　クリア条件　ステージ34をクリアする

ステージ34は強力な敵こそいませんが、とくべつたいにゃん生息地。ひつじを殺したら、たいにゃん集めに精を出しましょう。とは言うものの、とくべつたいにゃんを捕まえなくても、ひつじを全滅させればクリア可能ですが。また、シナリオクリア後はとくべつたいにゃんを1匹貰えます。

妖精がふらふら飛んでますが、捕獲はひつじ全滅後にしましょう

第7話　ステージ40～51　クリア条件　ステージ51をクリアする

このシナリオも特定エリアの占拠がクリア条件。自軍の強さに余裕があるなら、サクサク次シナリオに行きましょう。エリア51の遺跡内では、じのちゃんVSひつじ×3。ねこの援護がないので、じのちゃんをしっかり育てとこう。

ちなみに40～51での稼ぎ場はエリア40。たいにゃん8匹と水＋ジュースが拾えます。

遺跡の入口にはアフちゃんがいるよ。レーダの緑点に注目

遺跡内のひつじはさーじゃん×3。わりと強敵ぎみ

ブラックようせいを発酵させよう

放っておくと腐っちゃう妖精さんたち。アイテムは捨てることができないので、腐った妖精は邪魔者以外の何者でもありません。でも、ブラックようせいは別。腐った（この場合は発酵ですか）ブラックようせいを食すると、全員のHP＋ステータス完全回復となるスグレもの。腐る心配のあるたいにゃんGLやとくべつようせいと違い、携帯用の体力回復剤としても重宝することでしょう。常に何匹か持っておくと便利です。

ちなみに、表面でブラックようせいを捕まえられるのはステージ35、52、56、63。特にステージ56ではブラックようせい2匹＋他の妖精をたくさん捕まえられるので、最も稼ぎ場に適した場所です。

第8話 ステージ52〜63 クリア条件 ステージ54をクリアする

ステージ54の「あすにかかるはし」を渡るには、なまクリームチューリップ大臣（ステージ0）→なのれーはかせ（ステージ40）の順番に「あすにかかるはし」の会話をすればOK。この後、橋の前でBを押せば渡れるよ。

大臣＆なのれーに会う

ガートルードの能力増減

表面最強の敵ガートルード。彼は、きゃめろん（ステージ0）に話しかけて「さび」を貰っておけば弱くなります。でも、まるせりーの（ステージ0）から「アリスBのいひん」を貰うと強くなるよ。

2人ともステージ0に

第9話 ステージ64〜66 クリア条件 ステージ64をクリアする

ここから裏面。このシナリオに出現するエイリアン「じろう部隊」は攻撃が当たりにくいので、武器をリングにして戦うこと。ステージ64をクリア後は光線銃と大砲をメイン武器にしましょう。

裏面で気をつけること

裏面での注意点は2つ。まず、裏面ではアクセサリを一切入手できません。表面であらかじめアクセサリを稼いどくこと。また、今までの武器は役に立たないので、ぶきせいぞうき（ステージ64）で武器を揃えておきましょう。

①アクセサリが入手できん！
武器は出るけど…

②今までの武器じゃいかん！
リング以外はキツい！

第6〜9話のエリアデータ

ステージ28〜66の詳細データ。妖精の数や入手アイテムを見て、自軍育成時に参考にして下さい。オススメ育成場所はステージ31と64。ただしステージ64の入手アイテムは、新ねこ城建設後は無くなります。

ステージ	ひつじ	うまさ	妖精	落ちてるアイテム	その他
28	12			にゃんPZS、シールドロボ、みず、くすり、ドーナツ	
29	14		緑×2、赤×1、青×1	くらしをみつめる、はらんバンジョー、ふぉあふぁーらん、にゃんぐ、グラッパ	
30	12	5		なまビール、にゃんにゃんなべ、ヒューズしゅり、ベル、ドーナツ	
31	12		緑×4、赤×4、青×5	カメシールド、クラッカーづめ、ドーナツ、ケーキ、えろほん	
32	12	5		にゃんたろうあめ、チュピーマタンゴ、つちねこ、ふぉあふぁーらん	
33	12				
34	12		緑×2、赤×1、青×1、白×1	ごはん、にゃんにゃんなべ、どろぼうぐも、ジュース、はらんバンジョー	クリア条件エリア
35	12	5	緑×2、赤×1、青×1、黒×1	ボンター、みず、ヒューズしゅり、シンボル	
36	12			ちょうごうきん、グラッパ、うにあじ、ダージりん、ドーナツ	
37	12	5		つちねこ、Pタイフーン、シールドロボ、えろほん、くすり	
38	12			にゃんPZS、ねがお	
39	12			ジュース、ダーリじん、くすり、チュピーマタンゴ、シールドロボ	
40	15	5	緑×2、赤×3、青×3	みず、ジュース、きおくのかけら、ケーキ、クラッカーづめ	なのれー博士宅
41	15			ごはん、グラッパ、ふぉあふぁーらん、ジャジャジャジャ、ワールドワイド	
42	15			ベル、Pタイフーン、はらんバンジョー、くうき	
43	15			ほしのかけら、えろほん、ボンター、にゃんぐ	
44	15			はらんバンジョー、ドーナツ、ばくさつフーブ、なまビール、かんろ	
45	15			つちねこ、なまビール、チュピーマタンゴ、ジュース、しろはた	
46	15			ふぉあふぁーらん、はらんバンジョー、パチパチばくだん、くらしをみつめる、みず	
47	15			ドーナツ、ジュース、Pタイフーン、ベル、ほしのかけら	
48	15			ティッシュ、えろほん、ヒューズしゅり	
49	16				
50	15			ボンター、はらんバンジョー、どろぼうぐも、ワールドワイド	
51	18			グラッパ、にゃんぐ、きおくのかけら、ドーナツ	おぼんの遺跡
52	15		緑×3、赤×3、青×3、黒×1	パチパチばくだん、くすり、ふぉあふぁーらん、しのゆうわく、ダーリじん	
53	15	5		みず、グラッパ、ドーナツ、はったり、にゃんぐ	
54	55			ワールドワイド×6、れいのやつ×4、くさり、ヒューズしゅり、にゃんぐ、きおくのかけら	ひつじ城
55	15	5		ダーリじん、きおくのかけら、チュピーマタンゴ、ボンター、グラッパ	
56	15	5	緑×4、赤×4、青×4、白×1、黒×2	ふぉあふぁーらん、クラッカーづめ、ワールドワイド、はらんばんじょー、みず	
57	15			くさり、ドーナツ、くうき	
58	15			ヒューズしゅり、ジュース、なまビール、にゃんPZS	
59	15			Pタイフーン、ドーナツ、れいのやつ、みず、ごはん	
60	14				
61	15			Pタイフーン、チュピーマタンゴ、みず、にゃんぐ、くすり	
62	15	5		ワールドワイド×2、にゃんぐ、ヒューズしゅり、パチパチばくだん	
63	15		緑×2、赤×2、青×1、黒×3	ワールドワイド×3、れいのやつ×2	
64	8	10	緑×4、赤×4、青×4	ジュース×2、にゃんぐ、チュピーマタンゴ、にゃんにゃんコイン	新ねこ城
65	7		緑×4、赤×4、青×3	ジュース、クラッカーづめ、にゃんにゃんコイン、くさり、みず	
66	7	10		Pタイフーン、ぎしゅZ、くすり、ボンター、にゃんにゃんコイン	

※妖精の緑は「たいにゃんGR」、赤は「たいにゃんRE」、青は「たいにゃBL」、白は「とくべつようせい」、黒は「ブラックようせい」を表します。

先の話を容赦なく先取り！裏面ではこんなことがあるよ！

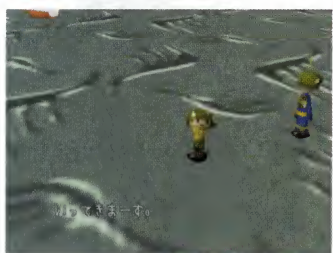
ついに裏面にやってきた我らがじのちゃん。ここでは裏面の半分くらい紹介しちゃいます。怪しげな地下洞窟やドッパとの戦いもあったりして、もうクライマックス間際ってな感じです。

episode10 －twilight（たそがれ）－

エイリアン退治に出発したじのちゃん&ねこ軍団。一方、新ねこ城では屋根の上でねこぱけっとたちがたそがれたりしてます。ねこぱけっとたちは何を考えているのでしょうか…。

夕焼け&ねこぱけっと

出発するねこちゃんたち。手を振るぷりがキュート

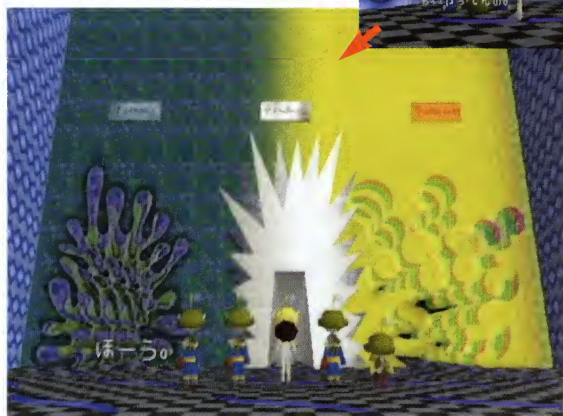
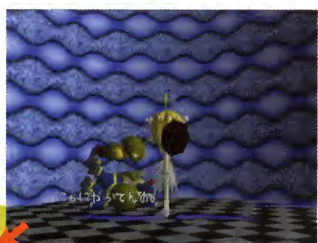
赤く染まる新ねこ城

エイリアン軍団大あばれ！

空想中。あばれエイリアン

さらにあばれるエイリアン

episode11 －under ground（地下）－

なんだか穴の中に落ちちゃったじのちゃんたち。穴の中には3つの扉があり、どれかを選ぶことになります。「CHALLENGER（挑戦者）」？「ORDINARY（凡人）」？「STRANGER（素人）」？

歩いてたら落とし穴（？）に落ちちゃった！ あれー

落下した先には3つの入口が。どれを選んだかによって、この先何か重要な変化が…？

episode12 －not enemy（敵なし）－

裏面を爆進するねこ軍団。でもそこにドッパが登場！ ついにじのちゃんとドッパの直接対決となったのです。さらに、Dダクタクプライスきょうだいやぴょうにんら、怪しい人物も次々に登場し、風雲急を告げるらいよん惑星（裏側）。果たしてじのちゃんVSドッパの戦いの行方やいかに!?

ついにきた！

じのちゃんの前に直接姿を現したドッパ。彼はじのちゃん以外の部隊を全滅させたようです。そのドッパにいきなり切り付けるじのちゃん！ 危ないっての

ドッパVSじのちゃん！

謎の人物1、ぴょうにん。ねこ兵きゃっぽのようだけど…

謎の人物2、Dダクタクプライスきょうだい。敵かな？

次々に現れる謎の人物！

死ぬのか生きるのか迷っていたところだ…

裏切らせて！　裏切らせて！

とあるステージで、ついに刃を交えるじのちゃんとドッパ。じのちゃんの激しい攻撃に、ドッパは一度退散してしまいますが…

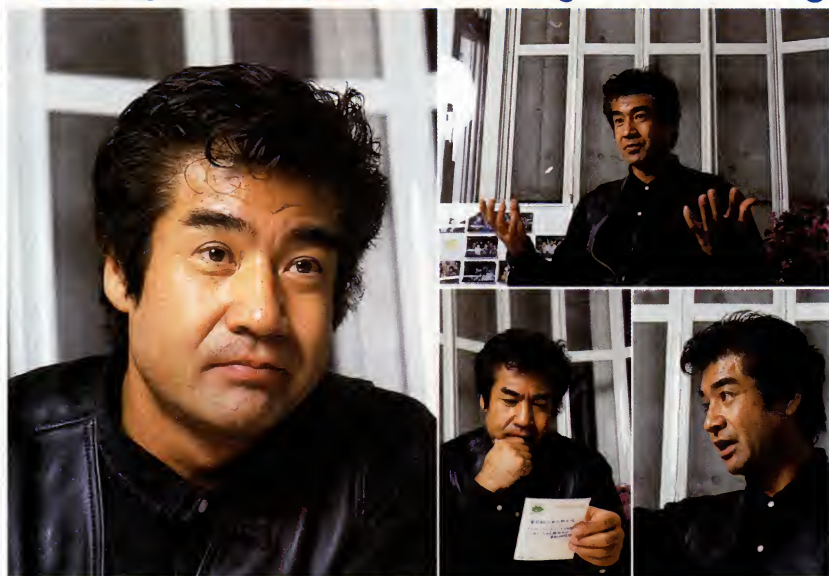
戦いはいよいよ佳境にゴー！

第六回

藤岡弘の真剣相談室

天命に生き、運命に挑戦し、使命に燃ゆ

題字・藤岡弘

出会いと感動を求めて…。

話題沸騰！　読者からの真剣な悩みを、藤岡弘が一刀両断のもとに解決してくれるコーナー。今回も悩める子羊に対して、快刀乱麻を断つがごとき藤岡流・真剣太刀さばきが冴え渡る。

Q.親戚のコと深い仲になってしまいました。

宮城県／宝玉　19歳・♂

A.キミの良心は何て言ってる？

ふとしたことがきっかけで、親戚の女のコと深い仲になってしまいました。彼女はまだ中学生です。やっぱり僕たちは別れた方がいいのでしょうか。

信頼関係というのは時としてとんでもない行為をしでかしてしまうことがある。そういった意味では、これはキミだけの問題ではなくて、形こそ違え、全人類の数千年、数万年にわたる営みの中で普遍的な悩みと言える。そして、人間には良心というものがあり葛藤がある。キミは自分で自分の良心に問いかけてみるんだ。自分自身で解決しない限り未来はない。

オレに言わせてもらえば、はっきり言って、**このままでは破滅への道を突き進むだけだ。希望の光は何もない。**お互いがまだ人格もできていない、社会的な状況も理解できていないわからない者同士では、この先大変なことになってしまう。きっぱりと決断して、自分で断たないと。多くの人に迷惑がかかるし、相手にも多くの荷を背負わせることになるぞ。

でもキミは気がついている。こうしてハガキが来ているのが何よりの証拠だ。気がついたということに救いがあるんだ。そして、オレに相談したということは、キミはこれからどうすればいいか、もうわかっているんだ。わかっていて、オレに言ってもらいたいんだ。だからオレがはっきり言ってやる。「自分自身で葛藤を断て。それができるのはキミしかいない。お互いが話し合ってここで決断することだ。過去はゴミとして、お互いに焼却してしまえ。そのコとはいい友人として、いい親戚として新しい関係の付き合いをしていくんだ。良心を持って、過去とはきっぱりと決別しろ」。

でもキミはまだすごいぞ。自分を知っているよ。この年で自分で自分を冷静に見られる。それは誉めてあげる。**そしてオレのところにハガキを出した勇気。**それはとっても感動だし、本当にすばらしい。良識ある人間だと思う。だからぼくはちゃんとした人間であるキミに言う。経験や痛みを踏まえて自分自身というものを展開しろ。これが人間としての素晴らしい成長なんだ。どんな人間もこういうことを考えたときから成長がある。救われているんだ。だから、もう大丈夫だよ。

Q.漢（おとこ）とは？

茨城県／K5　？歳・♂

A.熱血だ!!

藤岡さんを見ているとまさに「漢」という感じがしますが、そもそも「漢」とはなんでしょうか。

いい質問だね、これは。「漢」っていうのはスケールの大きさが違うんだ。「男」の場合は単純にオス、つまり男性生殖器を持っただの男のことだ。でも漢は違う。生き方が出るんだ。熱い血が流れているんだ。熱い血でもって燃えたぎって、真剣に自分で生き方を証明しようとすることだ。熱血が漢だよ。燃えるような行動、燃えるような思想、燃えるような哲学を持って、それを探求、追求しようとした男が漢なんだ。そもそも漢っていうのは中国から来た言葉なんだけど、中国3000年の歴史を見れば、漢としての生き様がよくわかるよ。3000年間漢が追求してきた「人間とは何ぞや」「生きるとは」「愛とは」ということがまさに歴史になっているんだ。

世間では、漢というと「武」を持った人間のように捉えられているけど、それは違う。男としての生き方を説いたのが漢なんだから、腕っ節の問題ではないわけだよ。それに確かに外的な武はあるかもしれないけど、内的な武もあるじゃないか。知も武だよ。情も武だ。愛も武なんだ。漢だ。**愛に命を賭けた男は漢じゃないか。**オレにとっては、キリストだって愛を説いたんだから漢だし、お釈迦様だって情けを説いたから漢、諸葛孔明だって生き方を説いたから漢なんだ。

そして、キミが漢というものに興味を抱いたのなら、まさしく、漢という、良き生き様を持った男にキミもなりなさい。もしキミが歴史にほんの一瞬でもいいから名を残したいと思ったら、漢を持つべきだ。それはロマンであり夢なんだからね。

Q.若ハゲをバカにされます。

長野県／わらび　25歳・♂

A.かつらを買え!!

僕の悩みは髪の毛が薄いことです。そのため会社の同僚からは「ハゲ、ハゲ」とバカにされ、電車に乗っても他人の視線が気になります。バカにされるかと思うと女のコにも声をかけられません。どうしたらいいでしょうか。

ハゲなんか気にするな。**そんなことを気にするならかつらをつけろ。**高くて買えないというのであれば、買えるように努力をすればいい。人の3倍でも4倍でも仕事をして金を貯めればいいんだよ。それで買ったかつらを頭にのせればいいんだ。そうすればハゲは終わるじゃないか。誰からも「ハゲ、ハゲ」なんて言われなくなるだろう。簡単なことじゃないか。命がけで行動して「ハゲ」って言われるような状況から立ち去るべきだよ。努力、勇気。今すぐ出発だよ。電車で他人の視線が気になることもない。あとは今とは違う職場へ行って、そこで女のコに声をかければいいんだ。一番高いかつらを買って絶対にわからないようにすればいいよ。

それで、たとえ付き合った女のコにばれてもいいじゃないか。「すまないオレはこうなんだ、でもお前を愛しているんだ。ハゲはばれてしまったけど、心は変わらないんだ」って言えばいいよ。それでもハゲが嫌い、って言われたら、それはそれでしょうがない。それは心の問題であって、体の問題じゃない。**そんなハゲで愛がハゲてしまうような女とは別れた方がいい。**

ハゲを隠すのが恥ずかしい？　だったら洋服なんて必要ないじゃないか。隠すのが恥ずかしいなら、素っ裸で街を歩けばいい。逆じゃないか。恥ずかしく思うから隠すんだ。深刻になることはないんだよ。洋服と同じだと思えばいいじゃないか。相手が求めている通りに合わせてあげればいいんだ。相手がハゲじゃないほうが気持ちいいというのであれば、そうしてあげればいい。それが思いやりだろ。いとも簡単なことだよ。

本当はその次にくる心の問題の方がずっと大事なんだよ。ほかの問題なんて取るに足りないことだよ。外見の問題なんてどうってことないよ。いくらでも解決方法はある。鼻が低くてイヤなら手術して高くすればいい。一重まぶたがイヤなら二重まぶたにすればいいじゃないか。簡単なことだよ。それで、みんなが前向きにハッピーに生きられるんなら、こんなに素晴らしいことはないよ。

藤岡弘の一問即答

Q.仮面ライダーみたいな改造人間になったり、不老不死になりたいと思ったことはありますか？

（兵庫県／E・T　24歳・♂）

あまりにSFの世界のことだから深刻に悩んだことはないなあ（笑）。そういう時代になったらいいなあって、夢と想像の世界で楽しむくらい。でも、実際のところ仮面ライダーのような改造人間になることに喜びがあるのかどうかということを考えると、オレは改造されたくないね（笑）。

不老不死も興味はとてもあるんだけど、あまりにもいろんなモノを見続けて、経験し続けて、何千年、何万年生きていくということに今の人間が耐えられるかどうか…。やっぱり自然に消滅していくのがいいんじゃないかな。

Q.主人が食べ物の好き嫌いが多くて困っています。どうにか言ってやってください。

（東京都／N・S　29歳・♀）

食べ物の好き嫌いなんてとんでもない。今この瞬間に全世界で食べるものがなくて餓死している人間がどれだけいるか考えてみるがいい。そのことを真剣に考えられるならば、なんでもありがたくいただけるハズ。餓死するというのはどんなに苦しいことかわかっているのかい。食べ物に不自由している国に行って住んでみたらどうだ？　1ヵ月もつかどうか。あまりにも無知な考えだね。そういうことを考えたら好き嫌いなんて言えないだろう。そんな自己中心的なエゴイズムは捨てて、どんな食べ物に対しても感謝しなさい。

Q.藤岡さんに反論アリ。

埼玉県／N・S　27歳・♂

A.オレに過保護になれというのか？

たまに藤岡さんの答えで気になることがあります。藤岡さんは読者に対して「贅沢な悩みだ」とか「キミは甘い」とかおっしゃっていますが、本当にそうなのでしょうか。藤岡さんのように何でもできてしまうと、くだらないことのように思えてしまうことでも、その人にとってはものすごく真剣な悩みだと思うのです。その点を忘れないでほしいのですが…。

あのね、相手が真剣に悩んでいるからといって、何も相手と悩みを共有して、擁護してあげればいいというわけではないんだ。それでは、同病相憐んで、お互いを沈没させてしまうだろう。わかるかな？　本人が真剣に悩んでいればいるほど、こちらも真剣に答えてあげるべきだ。それがどんなに相手に厳しく聞こえようともね。それを同情心のみを持って接すれば、一時的にはお互いが救われたような気分になるかもしれないけど、はっきりいってそれでは未来にはつながらないんだ。やっぱり苦難や壁を乗り越えるための挑戦意欲をかきたてて、悩みから離脱できるような勇気を持てるように導いてあげないと。それをただ、相手に対して「いいね、いいね」では、単なる過保護だよ。**キミは過保護を作ることに協力しろといっていることになるんだ。**それじゃダメだろう。次なる新しいことをチャレンジするきっかけを与えてあげないと。その人自らが、行動し続けられるようにしてあげることだよ。保身と過保護と甘やかしだけでは、その人間にとって、自分で自分のクビを切る材料を作ってやるようなものだ。助けてやることは重要だけど、助けてあげた後に今度は過保護になると、逆に相手を潰してしまう。それでは相手のことを思いやっていることにはならないんだ。

誉め殺しっていう言葉があるだろ。誰でもいい、誉めて、誉めて、誉めてみなよ、豚も木に登っちゃうよ。傲慢で鼻持ちならない、とんでもなくイヤな人間になっちゃうよ。1つ叱って、3つ誉めるというようにバランスを取らなくちゃ。人間っていうのは、挫折、失敗、ショックを受けることによって成長するものなんだ。やっぱり言いたいことを本音で言ってあげることで初めて目覚めるものなのであって、本音を言ってくれる人間が周りにいなかったらこれほど悲惨なことはないよ。キミは少し勘違いしている。人生を知らなさ過ぎるよ。キミも、挫折、失敗を繰り返しながら、「人間とは何ぞや」という姿勢で人生を真剣に生きない限り、自分で自分のクビをしめることになる。自分に甘える人間になってしまうよ。

もちろん、キミを責めているわけじゃないよ、オレは。オレが言うことに対して、みんながオッケー、オッケーでは困るからね。**キミみたいな人間が出てくるのはいいことだ。**疑問を抱くことによって人間は成長するわけだし、キミが疑問を抱いているということは、それだけ自分の意見を持っているということなんだからね。それは素晴らしいことだ。それをこうしてオレにぶつけてくるということは、スゴくいいことだと思う。それにより発展があるわけだからね。だからほかにも疑問に感じることがあったら、ドンドンオレにぶつけてほしいな。

みなさんの悩みを募集

本コーナーでは「藤岡さんに悩みを相談したい」「藤岡さんへこんなことを言いたい」という方からのお便りをお待ちしております。希望者はP137の応募のきまりを参照の上「藤岡弘の真剣相談室」の係まで。悩み事はできるだけ詳しく書いてもらえると助かります。なお、採用者には藤岡さんのサイン入り色紙をプレゼントしています。

ドリームキャスト 攻略第二弾!!

最新刊 絶賛発売中!!

オールカラー版
超攻略本
裏まで楽しむ!!
ゲームの歩き方DX BOOKS
Tokuma Intermedia Mook

戦国TURB

ドリームキャストFAN 総力編集

全128に及ぶ戦闘ステージの
アイテム・敵軍情報を解析
サブイベントの条件も収録

らいよん惑星の歩き方 お教えします

定価890円(税込)

DC攻略第一弾!

DNAシート完全解析
全エリアデータ収録

セヴンスクロス

発売中!! 定価890円(税込)

発行所:徳間書店/インターメディア・カンパニー ☎(03)5569-6216(販売部)

アンケートハガキから No.1・2 こんにちは！

アンケートハガキのちょっとしたひとことを集めたコーナー

希望に満ち溢れている彼、絶望に打ちひしがれている彼女…アンケートハガキに込められた、悲喜こもごもの読者の声。そんな彼らの、心の叫びを聞け！

アンケートハガキの余白に綴る、読者の生の声をお届け！

「私のプレイ体験談」を重宝しています。何か面白いソフトはないかなと思うとき、真っ先に思い付くのがここの批評です。このコーナーは潰さないで欲しいです。
（熊本県／Y.T　18歳・♂）

本屋さんで、店員さんに「今日発売のドリームキャストの雑誌、全種類下さい」と言って、買って帰ったら、先週買ったドリームキャストFANも入っていた。あの店員、ドリームキャストFANのFAN？
（東京都／A.Y　25歳・♂）

『SONIC ADVENTURE』のあやしげなぬいぐるみCMはキライだ！
（神奈川県／T.K　19歳・♂）

『みんなのゴルフ』を作った高橋兄弟が、今度は64の『マリオゴルフ』を制作中と知って、思わず「そんなバカな！」と叫んでしまった。もうなんでもアリだなと正直思った。
（岐阜県／A.I　26歳・♂）

クリスマス前に、彼氏に振られた。
（奈良県／K.K　26歳・♀）

インターネットにはものすごく興味あり。しかし記事を読むと、素人が手を出すには未だ環境が整っていないようで…。あと1～2年は様子見か。（青森県／T.S　28歳・♂）

「湯川専務、常務に降格」このニュースを知って、会社員でない私は初めて、専務と常務では専務の方が上役なのを知りました。ありがとうセガ。1つ賢くなりました。
（岡山県／K.T　39歳・♂）

CMに出ている「ゆかわ」じょうむへ。テレビに出る時は「メガネ」をかけていてほしいです。かけてないと、かおがこわいです。
（愛知県／Y.T　16歳・♂）

どうしても『インカミング』を「イカミング」と読んでしまふ。
（静岡県／S.O　19歳・♂）

現在新作発売カレンダーに載っているサターンソフトで、きちんと発売されるものはどれくらいになるだろうか？　43本中25本くらいと思うが…。（福岡県／F.S　19歳・♂）

ドリームキャストやっと買いました。帰って『tb』をやりまくろうと思ったら、『tb』を買うのを忘れてた。（広島県／H.M　17歳・♂）

最近やったゲームは何？　私のプレイ体験談

●最近買って面白かったのは『リアル麻雀アドベンチャー』。シナリオがしっかりしているので、単にキャラクタだけのソフトになっていないので良いです。自分で好きなキャラを追いかけられるようにしてあるのも、プレイヤーのことを考えて作ってくれていると感じられて良かったです。
（埼玉県／K.M　24歳・♂）

●『デザイア』と『ブラックマトリクス』をプレイして、「愛」について自分の考えが固まりました。人間的にレベルアップできたような気がします。
（埼玉県／T.K　22歳・♂）

●『街』はすごく面白かったので、早く続編を出して欲しい（DCで）。それと通信機能にも対応して欲しい。
（兵庫県／H.M　27歳・♂）

⇧大阪府／S.T　21歳・♂

⇧神奈川県／A.Y　20歳・♀

SONIC ADVENTURE 買いましたー♡
めちゃめちゃキレイなグラフィック、そしてスピード感のキモチ良さ♡
でも速すぎて自分がどこにいるか分からなくなっちゃった…。
…ポリゴン酔いをしてしまった…。キモチ悪かった。うーんっ。

ドリームキャストさん、これからもドリームキャストの性能を生かせるソフトをお願いします。ソニックの上をいくような…。
PSに負けないで…。がんばれドリームキャスト!!
文章へん(変)でごめんなさい。　へたくそだけれどチャオ

⇧神奈川県／M.T　24歳・♀

⇧岡山県／K.M　16歳・♂

このまま我らがサターンではナムコさんのソフトは遊べないまま終わってしまうのだろうか…?!
そんなの嫌だぁ〜〜っ!!
何とかしてェ、ナムコさんっっ!!

⇧山梨県／M.K　28歳・♂

⇧神奈川県／C.M　15歳・♀

今年度も多くのサターンのギャルゲーをプレイし、
たくさんの女性キャラを落とした。
ついでに単位も落とした。
受験以前に卒業が心配される
笑顔でドリキャスが買えますように

⇧群馬県／S.T　18歳・♂

⇧北海道／Y.M　19歳・♂

RANKING No.1・2の おもしろい つまらない 記事BEST10

おもしろかった記事（1～3位総合集計）　BEST10

順位	ポイント	記事名
1	305	SONIC ADVENTURE
2	195	セガ ラリー2
3	147	神機世界 エヴォリューション
4	145	ネットワークメール活用術
5	123	ネットワーク110番
6	123	藤岡弘の真剣相談室
7	114	バーチャファイター3tb
8	111	瑠璃色の雪
9	101	サクラ大戦　帝撃グラフ
10	95	ドリーマーズクラブ（仮）

つまらなかった記事（1～3位総合集計）　BEST10

順位	ポイント	記事名
1	154	戦国TURB
2	148	テトリス4D
3	144	ペンペントライアイスロン
4	115	デジタル競馬新聞　マイトラックマン
5	113	6インチ まいだーりん
6	92	闘龍伝説エランドール
7	87	GODZILLA GENERATIONS
8	84	ちょーハマるゴルフ
9	83	バーチャファイター3tb
10	79	セヴンスクロス

※ランキングデータは、本誌1・2号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選び、作成したものです。

12月18日号 No.23 アンケートプレゼント当選者発表

①**SONIC ADVENTURE**　宮城県／佳山真吾　群馬県／高橋しのぶ　埼玉県／木村直樹　神奈川県／源田桃江　兵庫県／藤原貴志　②**神機世界　エヴォリューション**　北海道／高田光男　福島県／斎嘉之　埼玉県／細渕智史　大阪府／森本孝雄　大阪府／中西秀二郎　③**インカミング　人類最終決戦**　埼玉県／乾誠二　東京都／石井あづさ　愛知県／本郷武男　京都府／井上剛　福岡県／宮前忠　④**セヴンスクロス**　神奈川県／後藤勇人　富山県／守屋三四郎　奈良県／西村和也　大阪府／原征範　香川県／谷口学　⑤**セガ　ラリー2**　岩手県／山内直敏　宮城県／山下泰正　千葉県／土屋寛人　福井県／牛若聡　兵庫県／平上博之　⑥**クライマックスランダーズ**　秋田県／夏井健　東京都／浅野亘　香川県／山本一樹　愛媛県／高井宏　沖縄県／金城イワオ　（以上敬称略）

12月18日号 [D・P] 当選者発表

①**『戦国TURB』＆『セヴンスクロス』グッズ**　神奈川県／田島正宜　②**『She'sn～シーズン～』クリアファイル**　岩手県／加藤秀明　秋田県／半田信行　神奈川県／川口智裕　香川県／久次米邦浩　愛知県／堀井兼　③**『Find Love2～Rhapsody～』フィギュア**　石川県／北村幸治　山口県／江口一成　④**『リアル麻雀アドベンチャー海へ～Summer Waltz～』ソフト**　兵庫県／桜井真理　熊本県／荒牧克徳　長崎県／牟田哲子　◆**「電車でPO！」**　群馬県／飯島篤　神奈川県／小形智裕　埼玉県／三沼康幸　岡山県／三宅健太郎　大阪府／山西郷史　◆**天野喜孝テレカ**　神奈川県／栗原昭和　神奈川県／大野勝巳　岐阜県／安田憲俊　京都府／平田充　大阪府／松本晃一　（以上敬称略）

『SEVENTHCROSS』と『戦国TURB』をまだまだ応援するコーナー

NECホームエレクトロニクスFAN 第1回

SEVENTHCROSS キャラメイキングコンテスト

突然始まりました『SEVENTHCROSS』連載コーナー！　もうみんなクリアした？パーツは全部揃えられた（激ムズだけど）？　パーツ収集に自信があるなら、下のコンテストに応募するのだ！

DC	発売中('98年12月23日) 5800円（税別）
発売元	NECホームエレクトロニクス
開発元	NECホームエレクトロニクス
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	1人用
データセーブ	172・プレイデータ
対応周辺機器等	なし
現在の開発状況	100%

立派な～を作ろう メイキングコンテスト開催！

本作をクリアした人にも、まだまだ遊んでもらおうと発足したこのコーナー。企画概要は、読者のみんなに完全体の画面写真を募集。正解を応募してくれた中から毎号抽選で5名にオリジナルテレカ、4号連続の正解者には、抽選で3名にさらに豪華なプレゼントをあげちゃうという剛毅な計画だ。ちなみに完全体とは、ORIGIN（LV1）以降の進化の過程で、各部位のパーツが同種類で揃った状態のこと。全身が同パーツならば完全体（つまりズバピタ）なのだ。

今回の課題は下の「FROG」。頭から足まで完全にカエルちゃんになった姿をビシッと写真に撮って、バーンと応募してくれ！

立派なカエルを作るのだ！

HEAD 11	ARM 5
BODY 7	LEG 15

コンテストの応募要項

応募要項は、ミューテーション（パーツ交換するシーンね）画面で全身4部位にFROGパーツを装備し、その状態を写真やビデオに撮って送ってもらえればOK。あとは、抽選に当たることを祈るだけだ。次号からの2回目以降のコンテストでも、同様にミューテーション画面を撮って送ってくれれば大丈夫だぞ。ちなみに締め切りは2月12日（当日消印有効）。宛先は次ページ参照のうえ、「立派なカエル」係まで。

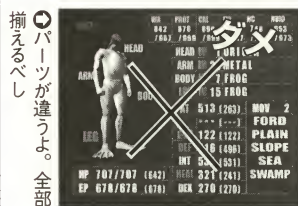
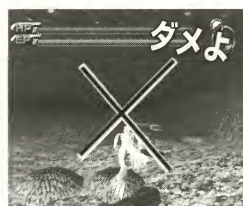
➡この画面を送るべし。ちなみに担当編集者はFROGを揃えられませんでした。なさけない…

今からでも間に合う！ 目指せパーツコンプリート!!

こんなのはダメ！　注意するべし

さて、ちゃんとカエルちゃんを作れたみなさん。送る？　送る？　って言うか送ってね。で、その際に注意して欲しいのが下の2点。

まず、ミューテーション画面で、全てFROGパーツを装備できてるかどうか要確認。たとえパーツを持っていても、装備しないと確認できないのだ。また、ミューテーション画面以外を送ってくるのもダメ。通常画面とかだと、全身FROGかどうか、判断しにくいからね…。

➡パーツが違うよ。全部揃えるべし

➡この画面じゃ分かりにくいのです

4号連続入賞者3名に 豪華産地直送“カニ”をお届け！

前述の通り、正解者の中から毎号抽選で5名にプレゼントを用意します。プレゼントは本作のオリジナルテレカ＋謎のカニグッズ（!?）。で、4号連続正解者には、抽選で3名においしい“カニ”が当たります。某カニ屋さんのおいしい冷凍カニを食べて、無脊椎エリアでカニにさんざん襲われた仕返しをするのだ！

戦国TURB 勝手に続編制作委員会

左の『SEVENTHCROSS』のついでに始まった『戦国TURB』コーナー。予定もないのに勝手に続編のキャラを募集するという迷惑極まりないコーナーなのです。まあ、よろしーくー。

DC	発売中（1月14日） 5800円（税別）
発売元	NECホームエレクトロニクス
開発元	NECホームエレクトロニクス
ジャンル	アクションRPG
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	1人用
データセーブ	19・プレイデータ
対応周辺機器等	ぷるぷるぱっく
現在の開発状況	100%

NEC HE非公認プロジェクト 『2』の新キャラ大募集！

と、いうわけで、このコーナーで募集するのは、読者のみなちゃんが勝手に考えたTURBキャラ。『2』が出るかもしれないという情報（デマ）をもとに、集まった作品は「『2』にこのキャラ出してよー」と、NECホームエレクトロニクス（以下NEC HE）に持っていきます。なお、非公認なゲリラプロジェクトなんで、採用されるかどうかはまるで分かりません。採用されたら、まさに今世紀最後の奇跡ですね。

なお、次号からは応募イラストの公開を開始。審査委員としてプロデューサーの増谷さんやキャラクタデザインの黒柳さんのコメントをもらう予定です。まあ、ホントに予定だけで終わったりちて…。

街角速報 クマキーホルダー無料配布

たいへんたいへん！　前号でプレゼントしてたくまキーホルダーが、街頭で配布されるんだって！　しかもタダで（そりゃそうだ）！　日時は1月30日（土曜）。13：00から池袋サンシャイン通り入り口にて、14：30から新宿駅東口ロータリー横、富士銀行前にて、16：00から原宿、神宮前交差点にて17：30から渋谷駅東口付近にての予定。さらに、編集部から当日コンパニオンが着るTURBコートを1名にプレゼント！　詳細は次号を待て！

↑次回作でじのちゃんと共演とかって話になったりちて…キャー！

非公認プロジェクト募集要項

この危ないプロジェクトに参加される物好きな読者は、葉書か封書でオリジナルのキャライラストとかを好き勝手に描いて送ってね。締め切りは特になし。イラストがたまったらNEC HEに持っていく、というその場任せの自転車操業コーナーです。ちなみに誌面にイラストを掲載された方にはくまキーホルダーをプレゼント。宛先は下の通りなので、間違えないで送ってくださいね。

←心の赴くままにキャラを描きましょう。イイ感じで描けば、黒柳さんに褒められたりちて…キャー!!

宛先
〒136-8603
東京都江東区新木場1-6-26
TIMドリームキャストFAN編集部
「立派なカニ」もしくは「続編制作委員会」係まで

ところで誰が責任持つの？

しらにゃい

（編集部注）わりとほんとに無責任なのです。

実売データと読者アンケートを基に最新のソフト情報をお届け！

実売データに基づいた売り上げデータと、読者が選ぶ前人気＆移植希望ランキングを掲載！ この他にも、ゲームに対するユーザーの生の声を掲載した「ゲーム成績表」など、ゲームファン必見の情報がたくさんあるよ。

RANKING STREET

DC・SS売り上げRANKINGランキング

元気がない新作を尻目に『ソニック』が首位独走!!

ドリームキャストとサターンを合わせても、新規タイトルが3本しか発売されないという、ちょっと物足りない2週間。このような状況でトップに立ったソフトは、やはり『ソニック』だった。

さすがに発売直後のような勢いはなくなったが、『ソニック』は順調に売り上げを伸ばし、累計販売本数が30万本を突破。わずか1ヵ月で、『バーチャファイター3tb』の累計販売本数を追い抜く結果となった。

新作の3本はいずれも元気がなく、『エランドール』はランキング入りも果たせなかった。新作で首位についた『戦国TURB』は、それほど前人気が高くなかったわりに、かなり健闘したといえるだろう。

1月4日〜1月10日

順位	前回	機種	㊤ゲーム名㊦メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数㊦推定累計本数
1	1	DC	SONIC ADVENTURE セガ／'98年12月23日／5800円	27,720 286,060
2	2	DC	バーチャファイター3tb セガ／'98年11月27日／5800円	13,710 290,110
3	5	DC	インカミング 人類最終決戦 イマジニア／'98年12月17日／5800円	5,500 39,550
4	3	DC	GODZILLA GENERATIONS セガ／'98年11月27日／5800円	5,370 72,290
5	4	DC	July（ジュライ） フォーティファイブ／'98年11月27日／5800円	5,020 56,190
6	6	DC	セヴンスクロス NECホームエレクトロニクス／'98年12月23日／5800円	4,700 29,320
7	7	SS	サクラ大戦 帝撃グラフ レッドカンパニー／'98年12月23日／4800円	3,950 46,720
8	9	SS	Girl Doll Toy ザウス／'98年12月23日／6800円	3,300 17,340
9	8	DC	ペンペントライアイスロン ゼネラル・エンタテイメント／'98年11月27日／5800円	3,300 53,570
10	11	SS	瑠璃色の雪 キッド／'98年12月10日／6800円	2,660 30,550
11	13	SS	Find Love2 〜Rhapsody〜 ダイキ／'98年11月26日／6800円	2,080 13,560
12	14	SS	NOëL3 パイオニアLDC／'98年12月10日／6900円	1,970 28,610
13	10	DC	テトリス 4D ビーピーエス／'98年12月23日／4800円	1,900 9,980
14	—	SS	バーチャコールS（初回限定版含む） キッド／'98年10月29日／6300円（初回限定版6800円）	1,790 63,570
15	—	SS	スレイヤーズろいやる2 角川書店／ESP／'98年9月3日／6800円	1,270 84,120

1月11日〜1月17日

順位	前回	機種	㊤ゲーム名㊦メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数㊦推定累計本数
1	1	DC	SONIC ADVENTURE セガ／'98年12月23日／5800円	28,460 314,520
2	2	DC	バーチャファイター3tb セガ／'98年11月27日／5800円	19,660 309,770
3	初	DC	戦国TURB NECホームエレクトロニクス／1月14日／5800円	14,900 14,900
4	初	SS	ルームメイトW 〜ふたり〜 データム・ポリスター／1月14日／6800円	7,910 7,910
5	5	DC	July（ジュライ） フォーティファイブ／'98年11月27日／5800円	5,170 61,360
6	3	DC	インカミング 人類最終決戦 イマジニア／'98年12月17日／5800円	4,650 44,200
7	4	DC	GODZILLA GENERATIONS セガ／'98年11月27日／5800円	4,370 76,660
8	6	DC	セヴンスクロス NECホームエレクトロニクス／'98年12月23日／5800円	4,220 33,540
9	9	DC	ペンペントライアイスロン ゼネラル・エンタテイメント／'98年11月27日／5800円	2,740 56,310
10	7	SS	サクラ大戦 帝撃グラフ レッドカンパニー／'98年12月23日／4800円	2,070 48,790
11	13	DC	テトリス 4D ビーピーエス／'98年12月23日／4800円	1,870 11,850
12	8	SS	Girl Doll Toy ザウス／'98年12月23日／6800円	1,610 18,950
13	10	SS	瑠璃色の雪 キッド／'98年12月10日／6800円	1,320 31,870
14	11	SS	Find Love2 〜Rhapsody〜 ダイキ／'98年11月26日／6800円	1,110 14,670
15	12	SS	NOëL3 パイオニアLDC／'98年12月10日／6900円	1,050 29,660

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、ローソン、イトーヨーカドー

RANKING STREET サターンはNECインターチャネル作品の独壇場に！

前人気 RANKING ランキング

今回、一番の注目作品は、初登場3位の『With You』をおいて他にはないだろう。2位と100ポイント以上の差があるとはいえ、ドリームキャストが波に乗り始めたこの時期に、サターンの作品がこの位置に初登場するというというのは、驚異的と言わざるを得ない。本誌移植希望ランキングでも、常に上位にランクインをしていたこの作品。前人気ランキングでも上位を保ちつづけることができるのか？ 今後も注目していきたいところだ。話は変わり、他に注目すべき作品と言うと…、22位の『ベルセルク』だろうか。アニメ化されてから、爆発的にファンを増やした人気コミックが原作。具体的なゲーム内容についてはまだまだといった感じだが、その世界観とビジュアルの設定だけでも、期待をしたくなる作品と言えるだろう。

順位	前回	機種	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	DC	グランディア2	ゲームアーツ	未定	398
2	5	DC	シェンムー～莎木～	セガ	今春	369
3	初	SS	With You ～みつめていたい～	NECインターチャネル	未定	220
4	6	DC	BIOHAZARD -CODE：Veronica-	カプコン	未定	209
5	4	SS	フレンズ ～青春の輝き～	NECインターチャネル	4月8日	195
6	7	DC	北へ。White Illumination	ハドソン	3月18日	154
7	14	DC	魔剣X	アトラス	年内	149
8	9	DC	THE KING OF FIGHTERS（仮称）	SNK	今春	144
9	11	DC	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	未定	136
9	13	DC	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	年内	136
11	18	DC	ぷよぷよ～ん	コンパイル	3月4日	119
12	9	DC	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	年内	111
12	17	SS	KISSより…	キッド	3月18日	111
14	8	SS	ワーズ・ワース	エルフ	未定	103
14	16	DC	サイキックフォース2012	タイトー	3月4日	103
16	12	DC	Dの食卓2	ワープ	年内	92
17	15	SS	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3 ～旅立ちの詩～	コナミ	今春	89
18	19	DC	クライマックス ランダーズ	セガ	6月10日	87
19	23	DC	BULE STINGER（ブルースティンガー）	セガ	3月25日	84
20	初	DC	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン	3月25日	79
21	26	DC	プロ野球チームをつくろう！	セガ	今春	70
22	初	DC	ベルセルク	アスキー	年内	57
23	21	DC	Get Bass	セガ	今春	54
24	20	SS	モンスターメーカー ホーリーダガー	NECインターチャネル	未定	51
24	24	SS	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン	3月4日	51
26	28	SS	悠久幻想曲ensemble2	メディアワークス	2月18日	49
26	29	DC	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	49
28	25	SS	ダービースタリオン	アスキー	未定	46
29	29	DC	パワーストーン	カプコン	2月25日	41
30	26	DC	アキハバラ電脳組パタPies！	セガ	年内	35

RANKING STREET メガドライブ作品が大人気!? 『レンタヒーロー』活躍しすぎ

移植希望 RANKING ランキング

前回の初登場にも驚かされたが、今回はさらにビックリな結果に。なんと、あの『レンタヒーロー』が3位にまでランクアップしてしまったのだ！ これは前回の意外なランクインにあてられた人が結構いたということだろうか。ドリームキャストが発売されてから、まだ間もないこの時期に『SEGA AGES』系のソフトが移植されるとは思えないが、いつかは移植なり、リニューアルなりして出してもらいたいものだ。この辺りは、ぜひ「メーカー直撃!!」しておきたい。さて、その他の作品を見てみると、ちょっと気になる作品が1つある。初登場6位の『バーチャストライカー2 バージョン'99』だ。さりげなく『バージョン'98』と入れ替わるようにランクイン。やはり、スポーツものは最新バージョンに限るということか。

順位	前回	機種	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	AC	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	格闘アクション	44
1	4	SS	ブラックマトリクス	NECインターチャネル	シミュレーション	44
3	12	MD	レンタヒーロー	セガ	アドベンチャー	29
4	2	AC	ソウルキャリバー	ナムコ	格闘アクション	25
4	4	PS	ファイナルファンタジーVIII	スクウェア	ロールプレイング	25
6	初	AC	バーチャストライカー2 バージョン'99	セガ	スポーツ	22
7	3	PS	メタルギア ソリッド	コナミ	アクション	21
8	6	AC	デイトナUSA2	セガ	レース	20
8	12	AC	超鋼戦紀キカイオー	カプコン	格闘アクション	20
10	10	SS	サクラ大戦	セガ	アドベンチャー	17
11	初	64	ゼルダの伝説 ～時のオカリナ～	任天堂	アクションRPG	15
12	11	PC	ああっ女神さまっ	バンプレスト	アドベンチャー	12
13	8	AC	ストリートファイターZERO3	カプコン	格闘アクション	11
13	初	SS	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	シミュレーション	11
15	12	PS	EXODUS Guilty（エクソダスギルティー）	イマディオ／アーベル	アドベンチャー	10

メーカー直撃!! 第3回「続編希望ランキング」開催！

前々号から随時募集中の、「○○ランキング」希望&意見をザッと集計してみた結果、一番多かったのは、やはり「続編希望ランキング」であった。というわけで、第3回「続編希望ランキング」を開催するぞ！

続編希望ランキングの対象となる作品は、サターン作品全部。この中から、ドリームキャストで続編を作ってほしいと思う作品を選んでもらいたい。ただし、選べる作品の数は、アンケートハガキ1枚につき3本までとさせてもらうぞ。また、今回は期待票ということで、まだ発売されていないサターン作品でもOK（だから、「『ダビスタ』の続編を出してっ」なんていうのもアリ）。注意点は、他機種で続編が出ている（もしくは予定）作品について。この場合は移植希望扱いになるので、書いても無効になってしまうぞ。

応募方法は、これまでと同様にアンケートハガキの項目⑱の欄に書いて送るだけ。募集期間は、今号と次号の2号分だ。同じ作品名を続けて書いてもいいし、全部違う作品名を書いてもかまわない。上位に輝いた作品は、例によって「メーカー直撃!!」するので、ガンガン応募してね！

※このデータは本誌3号のアンケートから無作為に1000通選び集計したものです。表中の機種の表記は、DC＝ドリームキャスト、SS＝サターン、MD＝メガドライブ、PS＝プレイステーション、64＝NINTENDO64、SF＝スーパーファミコン、PC＝パソコン、AC＝業務用となっています。

RANKING STREET

ゲーム成績表
読者ランキング & ゲーム批評

“続編”でありながら“新鮮”。『NOëL3』

前作までの設定やシステムを継承しつつ、これまでとは違ったゲーム性で勝負をかけてきた『NOëL3』が1位をゲット。比較的高得点がつきにくい“オリジナリティ”の面で、他の作品に大きく差をつけている。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に、30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象は、本誌1・2号発売日（'98年12月18日）の1週間前までに発売されたソフトなので、ソフト発売当時の読者評価が下される。一方のゲーム成績表は、読者投稿による批評文を掲載。読者投稿には、そのソフトの良い悪いを記入してもらい、好評・不評の割合を算出している。

順位	ゲーム名	発売元	発売日	価格(円)	総合点	歴代順位						
サターンソフト　読者ランキング												
1	NOëL3	パイオニアLDC	'98年12月10日	6900	23.38	103	4.40	3.59	3.63	3.52	4.09	4.16
2	瑠璃色の雪	キッド	'98年12月10日	6800	21.66	264	4.24	3.45	3.33	3.31	3.94	3.39
3	続 初恋物語　～修学旅行～	徳間書店/インターメディア・カンパニー	'98年12月3日	7800	21.60	273	3.97	3.66	3.27	3.52	3.79	3.39
4	マイ・フェアー・レディ　バーチャル麻雀Ⅱ	マイクロネット	'98年12月10日	8800	21.19	312	4.20	2.90	3.27	3.27	4.09	3.45
5	ウイニングポスト3　プログラム'98	コーエー	'98年12月3日	6800	21.14	324	3.68	3.45	3.27	3.45	3.93	3.34
6	カプコン ジェネレーション　～第5集　格闘家たち～	カプコン	'98年12月3日	5800	20.40	442	3.62	3.33	3.29	3.65	3.58	2.93

1位　79%　21%　SS　NOëL3

甘いささやき

前作までの欠点ともいえた、ビジュアルホンの繋がる時間帯を探す手間が解消され、ゲームテンポが良くなったと思います。また、ハッキングにより得られる情報は、攻略に必要なものだけでなく「なんでこんなものまであるの？」と思わずにはいられないようなものまで豊富に用意されていて、情報を集めること自体が楽しめる内容になっています。ただ、会話システムについては、だいぶ簡略化されてしまったように感じられました。特に、『La neige』にあった、会話ボールを送る際に肯定や否定の意思表示ができるシステムがなくなってしまったのが残念でした。（：25時間）
（埼玉県／TAK・25歳♂）

会話ボールのタイミングがわかりやすくなっている。それに、女の子に嫌われてゲームオーバーになることもなくなったので、女の子本人の成績表や、恥ずかしい写真を送って反応を楽しむといったことができるようになったのも、ファンにとってはうれしいところ。また、ハッキングで得られるデータ量もさることながら、照合してもらったときのコメントが状況に応じて変化する芸の細かさには、本当に驚かされた。今回、シチュエーション的なおもしろさもあるが、ハッキングによって女の子の秘密を知る行為自体もおもしろく、サターンのADVの中でも最も遊べる部類に入る作品といえるだろう。（：100時間）
（埼玉県／石井優果・27歳♂）

辛いつぶやき

独特の雰囲気をかもしだすゲーム画面に加え、ハッキングによる情報収集というゲームシステムが新しいジャンルとして確立されており、制作者の徹底したマニアックな作りこみには脱帽です。しかし、ひたすらハッキングを繰り返すだけの単調な展開に、「作業」的な感覚を覚えてしまうことは否めません。また、女の子との会話は、相手からの連絡を待つだけの一方通行なので、決まった回数の会話の中でしかゲームが進行しないのがつらいと思います。（：9時間）
（大阪府／S・BOY・21歳♂）

メーカーからのひと言

実に様々な意見を頂戴しまして、本当にありがとうございます。シナリオ上で緊迫感を演出するためと、あくまで想像上ですが、近未来女子高生の現実味を重要視し、試行錯誤した結果、システムの簡略化と膨大なデータに繋がったんですね。というわけで、最後まで「覗き見」をご堪能ください。（パイオニアLDC クロスメディア制作部 山本）

2位　34%　66%　SS　瑠璃色の雪

甘いささやき

序盤はコメディタッチのストーリー展開で、強制的に起こるもの以外はイベントも少なく、やや単調な印象を受けた。だが中盤以降では女の子を攻略するうえで重要なイベントが、前半の自分の行動次第で起きるようになっているので、結構おもしろくなってくる。18推で、女の子と結ばれることが目的である以上Hシーンはあるが、これはむしろオマケ程度で、Hに至るまでのシナリオが良い。それぞれの女の子が抱えている問題や心理がよく描写されていると思うし、主人公のいい人ぶりが非常に良かった。また、声優の配役が上手だったので、それぞれのキャラの個性がよく表現されていたと思う。（：12時間）
（埼玉県／宮田圭・24歳♂）

シナリオがとても良い。各キャラごとにちゃんと物語があるし、愛情度や関連する人物がいるかどうかなどで展開が変化するなど、芸が細かい。クリア後に使えるアドバイス機能が便利で、声の芝居も良かった。画面が地味、CDの読み込みが多いなどの難点はあるが、許容レベルだろう。（：15時間）
（福島県／ゼロゼロ・28歳♂）

辛いつぶやき

ストーリーはとても面白かったのだが、システムが古くさいうえに操作性が悪い。グラフィックも並の出来で、売りとなるものがない。また、この手のゲームに必要な女の子の魅力が乏しく、クリア後にCGを見る機能などがないのも不親切。パソコン版は知らないが、アレンジや追加要素がもっとあれば良かったと思う。（：10時間）
（宮城県／YOMO・38歳♀）

女の子はなかなかカワイイし、エンディングも良い感じなのだが…。特定の時間に特定の場所へ行けば、いつも同じ女の子が同じ選択肢でプレイヤーを迎えるため、簡単に好感度が上がり、その繰り返しが単調で中だるみ気味になる。イベントの種類が豊富なら、ゲームにメリハリがあったと思うし、CG閲覧モードがあれば複数回プレイの励みにもなったが。（：15時間）
（岐阜県／ZosHI・22歳♂）

メーカーからのひと言

いろいろご意見ありがとうございました。全般的にストーリーの出来が良いというお褒めの言葉が多く、非常に嬉しかったです。しかし、グラフィックの件では改善の余地があると思いましたので、今後のソフトで生かしていければと思います。3月には『KISSより…』がありますので、ぜひ楽しんでください。
（キッド 営業部 ddlum）

※データは本誌1・2号のアンケートハガキから無作為に1000通選び出したものです。
※ は大体のプレイ時間です。ちゃんとプレイしているのか？ 参考するに足りるのか？ どの程度の時間プレイして批評文を書いたのか？ このコーナーを読む際の判断基準にして下さい。

3位 ハガキが少ないので割合はだしません

SS **続 初恋物語 〜修学旅行〜**

甘いささやき

圧倒的なボリュームに拍手。ターゲットを最初から1人に絞り込むことにより、「修学旅行」という短い期間でありながら、密度の高いストーリー展開が楽しめた。メインのヒロインである祐花を最初から選べないことに不満を感じる人もいるだろうが、僕は試練だと思って逆に燃えた。ただ、初恋成就のために体を鍛える小学生というのはどうかと思う。（　：30時間）

（東京都／松本教師・19歳♂）

辛いつぶやき

古いの一言。女の子のセリフやシステムなど、今のサターンで出すのなら大幅な改良を施すべきだったのでは？　女の子はイマイチ、おまけが充実していないなど、ギャルゲーとしての要素も満たされていない。設定自体はとてもいいと思うだけに残念。（　：8時間）

（神奈川県／日山カタル・20歳♂）

メーカーからのひと言

このゲームは、"初恋"を感じることによって芽生える、せつなさや優しさなどの感情をコンセプトにして作りました。既存のゲームでは感じることのできない"何か"を感じとっていただければ幸いです。

（TIM　DM事業部　金子）

5位 ハガキが少ないので割合はだしません

SS **ウイニングポスト3 プログラム'98**

甘いささやき

ほかの競馬ゲームとは違い、配合をするときに血統をさほど重視しないシステムになっているが、それで良いと思う。相性の良い配合をすれば良いだけなので、血統にくわしくないプレイヤーにはありがたいし、何よりも自分が好きな馬の血を残していけるところがうれしい。あとは、殿堂馬の全成績と血統表を見ることができれば、もっと良かったと思う。（　：80時間）

（石川県／TDM・18歳♂）

辛いつぶやき

前作から『'98』になって変わったことといえば、遠征レースの増加、レースプログラムの変更などの細かい点だけ。以前からの問題であった、レースシーンの貧弱さやライバル馬の強弱のバランスの悪さが、改善されていれば良かったのだが…。（　：20時間）

（京都府／アルテミュラー・20歳♂）

メーカーからのひと言

ご意見ありがとうございます。血統は、初心者の方でも気軽に楽しめるように簡略化している部分もありますが、ブラッドスポーツの面白さは充分に感じていただけると思います。ご意見を参考に、今後も精進します。（コーエー 広報部 矢澤）

4位 ハガキが少ないので割合はだしません

SS **マイ・フェアー・レディ バーチャル麻雀II**

甘いささやき

麻雀パートはしっかりと作り込んである。イカサマはないので、純粋に麻雀を楽しむこともできた。さらに、ヒロインのために打っているのだと思うと、つい何回もプレイしてしまう。鑑賞モードは、制限時間があることによって、覗きのような感覚が味わえて燃える。しかし、合体ロボットのような足の付け根には違和感を覚えた。あとは、アヤとは正反対のお姉様タイプのキャラもいれば、もっと購入層がひろがったのでは。（　：10時間）

（滋賀県／アヤ♥・20歳♂）

辛いつぶやき

テンポが非常に良く、パラメータ上げといった戦略性もあって、麻雀＆システム部分はとても良くできている。でも、ポリゴンのキャラが…。特に今回はキャラがアニメ調なだけに、2Dの方が良かったと思うのだが。（　：4時間）

（東京都／川島佑作・24歳♂）

メーカーからのひと言

私達が育て上げた愛娘をプレイしてくださってありがとうございます。絶対零度の厳寒の地、北海道（嘘120%）にありながら、感激で魂が熱くなります。今後も応援よろしくお願いします！　（開発部　青座）

6位 甘57% 辛43%

SS **カプコン ジェネレーション 〜第5集 格闘家たち〜**

甘いささやき

このシリーズにとてもハマっていたので、今回の移植はうれしかったです。操作性とレバー入力の反応が共に良く、ボタン設定も豊富で快適にプレイできました。単純なシステムゆえに読み合い重視となる『ストII』で対戦格闘ゲームの基本をマスターすれば、その後の進化したシステムに対応できるようになるので、対戦格闘ゲームの入門用にオススメです。（　：7時間）

（新潟県／ドラ髭・16歳♂）

辛いつぶやき

相変わらず、お得感が薄い。4集までとは違い、基本的に同じゲームの別バージョンなので、余計にそう感じる。移植の具合は良いのだが、昔の作品だけに出来て当然というところ。初代ストリートファイターが楽しめたら、コレクション価値もあったが。（　：5時間）

（京都府／メナーサ・28歳♂）

メーカーからのひと言

ストIIシリーズ3タイトルが楽しめるシリーズ第5集、いかがでしたでしょうか？　まさに格闘ゲームの原点ここにあり！　今の格闘モノに比べると地味に見えますけど、根底に流れているものは同じ。お試しあれ！　（カプコン パブチーム 秋浜）

ゲームの批評大募集

掲載者には編集部特製の

ソフト引換券＆テレカを進呈

引換券を3枚集めて編集部に送ると好きなソフトをプレゼント

本誌No.6に掲載予定のゲーム批評を大募集！ハガキか封書に、①ゲーム名 ②評価「甘い」か「辛い」③批評文（横書き）④住所、氏名、年齢、性別、電話番号 ⑤大体のプレイ時間を明記の上、〒136-8603 東京都江東区新木場1-6-26 TIMドリームキャストFAN編集部「ゲーム成績表」係まで。近頃書きもらしが多いので十分注意してください。そして一番大切なのは、ただのゲーム紹介になっていないか、伝えたい"根っこ"の部分が分かりやすく書かれているか、ちゃんと文章が繋がっているか、文句だけ並べた短絡的な文章になっていないかを、必ず読み返して確認したうえでポストに投函すること。字は汚くてもいいから、丁寧に読みやすく書くことも心がけよう。ただし、プレイしてないのに書くなど、読者をあざむく偽りの批評はおしなべてボツなのでよろしく。

締め切り2月10日（当日必着）

No.6の批評対象

ドリームキャスト

- 戦国TURB
- 神機世界 エヴォリューション

セガサターン

- 闘龍伝説 エランドール
- ルームメイトW 〜ふたり〜

Dreamcast参入メーカーを直撃！

通信機能や業務用への展開など豊かな可能性のドリームキャストに期待

この春で設立5年目を迎えるボトムアップ。'94年12月に発売されたスーパーファミコン版『スーパー詰将棋1000』をはじめとして、テーブルゲームを中心に数多くのゲームを開発してきた。これまでの流れを見ると、『64大相撲』（NINTENDO 64／'97年11月発売）などに代表されるように、おもに任天堂系のハードを中心にソフトを開発してきたという印象を受けるが、実はプレイステーションやパソコンのタイトルもリリースしている。特にパソコン（Win＆Mac版）では文化放送と協力しての「どきどき ON AIR」シリーズが好評だ。この作品は丹下桜さんや岩男潤子さんといった実在の声優をDJにしてラジオ番組を制作するシミュレーションで、シリーズはこれまでに3作を数えている。

セガ系のハードにしても今まではたまたまタイミングが合わなかっただけで、決して開発を検討していなかったわけではないという。実際、ドリームキャスト（以下DC）では早い段階から『エンターテイメントGOLF』（仮称）と『大相撲』（仮称）の2タイトルを発表している（いずれも秋発売、価格未定）。では、今回参入を決定した理由は何なのか、まずはその点からうかがってみた。

ドリームキャストに対するアツイ意気込みが感じられた岡本さん

一番の魅力はやはり通信対戦 少しずつノウハウを蓄積したい

「やっぱりハードのスペックですね。CPUが128bitで秒間300万ポリゴン、しかも通信機能まで備えているんですから。今あるゲーム機の中では最高のハードですよね」。お答えいただいたのは代表取締役・岡本茂氏。かつてはコナミで企画開発を手がけ、そのあともゲーム業界一筋に歩んできた方だ。ちなみにコナミでは、あの小島秀夫氏と同期であったという。「あと、DC以外にもいろんな展開が考えられるというのが大きいですね。パソコンやNAOMIなど複数のマーケットも視野に入れられますからね」。

そんなDCの中でも、特に魅力を感じるのは通信機能であるという。

「やっぱり通信機能があるとゲームのいろんな可能性が広がりますよね。あと、モデム内蔵というのが大きいですね。なにしろ接続すればすぐに使えるんですから」。

もし、モデム別売だったらそんなに普及はなかっただろうと岡本氏は指摘する。では肝心の自社ソフトでは通信対応はどうなるのか？

「もちろん考えています。もともと通信に関するノウハウはあまりないんで、最初からそんなにすごいことはできないと思うんですけど、データのやり取りからはじめて少しずつ積み重ねていきたいですね。『エンターテイメントGOLF』（仮称）では、ゴルフスコアのランキングを作ったりとかしてみたいですね。あと、プレイヤーに実際のツアーみたいにパーティを組んでコースを回ってもらって、前のパーティがどれくらいのスコアで回っているかわかるようにするとかね。そういう感じでプレイヤー同士で競ってもらうことはできますよね。

実際のところ、リアルタイムで通信対戦っていうのはまだまだ難しいと思うんです。だから、まずは基礎的な技術から手に入れていきたいですね。それで、ゆくゆくはリアルタイムでやっていきたい。今はそのために技術的なノウハウを求めて試行錯誤しているところです。まあ、どのメーカーさんも同じような段階なんでしょうけどね」。

セガさんの考えている機能はフルに使っていきたい

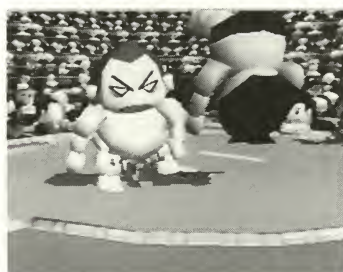
ちなみに『エンターテイメントGOLF』（仮称）に関しては、DCのほかにNAOMIやパソコンでの展開も考えているという。

「先ほども触れましたけど、DCの魅力は業務用やパソコンでやりやすいということですからね。実は、そもそもDCタイトルの一番最初にゴルフ物をもってきたのも、ゴルフがオールマイティなスポーツだったからです。パソコンでも遊べるし、業務用でも遊べるでしょ。もちろんDCでも遊べる」。

『エンターテイメントGOLF』（仮称）では、まずはDCでソフトを出して、しかるのちに業務用やパソコンに移植していく意向とのこと。

「業務用を作るのはこれが初めてなんですけど、これをきっかけにこれからどんどんやっていきたいと思っています。なにしろこれまでにやれなかった展開が考えれられるのがDCですからね」。

ソフト開発にあたっては、開発スタッフに対して「現状の段階でDCで使える機能は可能な限りすべて使え」と檄をとばしたという岡本さん。当然ビジュアルメモリやNAOMIとの連携も念頭にあり、「とにかく、セガさんの考えている機能はフルに使っていきたい」という。

「現状ではDCに一番力を入れていると言っていいと思いますね。DCタイトルの開発はうちで一番経験豊富で、一番技術力のあるスタッフにやらせているんですよ。

画面は大人気を得た『64大相撲』。ただし、ドリームキャストではまるで違ったものになるとのこと

とはいえ今は、DCの機能を検討している段階ですね。この絵でスムーズに動くかとか、こういうプログラムもできるのか、といった実験的なことをどんどんやっています。実際ゴルフゲームというのは、いかにおもしろく、いかにカッコよく見せられるかといった演出面が非常に大切なので、どれだけハードの性能をうまく引っ張りだすかが勝負ですからね。頭でイメージしたことをうまく表現できるような足がかりを作るために、目安を作っては壊し、作っては壊しという作業をしています。そういう意味では、今やっと基礎知識が固まった段階ですね」。

設立当初からすべてのタイトルの開発をほとんど社内でこなしてきたボトムアップ。それは岡本さんの「自分たちで表現したいものを自分たちで作ろう」というスタッフの主体性を尊重してのことだ。将来的にはDCでしかできないものをやりたいという岡本さんだが、「ボトムアップで今後リリースされるDCタイトルを通じて、開発陣の成長のほどを見てもらえたら」と語ってくれた。

最後に岡本さんにDCに対する展望を聞いてみた。

「夏までには300万台に届いていると思うんです。それでちょうどかつてのサターンユーザーには行き渡るんじゃないですかね。そのあとですよね。ライトユーザーを取り込んで盛り上がっていくのか、サターンのときのようにマニアのマシンで終わってしまうのか、ちょうど年末くらいが勝負になるんじゃないかな。そのころには64DDもあり、プレステ2の話題もでるでしょう。覇権争いを巡ってゲーム業界はこれから盛り上がってくると思いますよ」。

今春No.1タイトルの魅力を再検証

シェンムー 莎木

前号で十分なインパクトを与えた『シェンムー～莎木～』。今回は、前号で判明した各要素の再確認＆鈴木裕氏インタビューの2本立てだ。

DC	今春発売予定 価格未定
発売元	セガ
開発元	セガ（AM2研）
ジャンル	その他（FREE）
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	未定
複数プレイ	未定
データセーブ	未定
対応周辺機器等	未定
現在の開発状況	?%（1月21日現在）

モニター内の世界に存在する圧倒的な自由とリアリティ

「いかに現実的か」という視点のもとに設計されている『シェンムー』の世界では、従来のゲームに見られた不自然な点を多く解消している。また、プレイヤーにも現実世界と同様の自由が保証される。見たいものを見て、行きたいところに行くことができるのだ。

見る自由

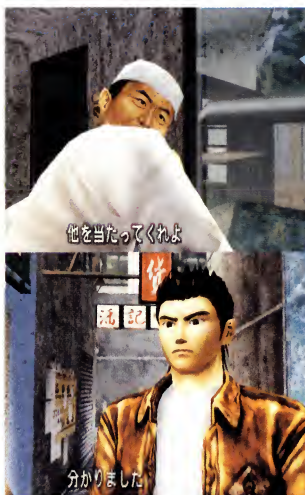
⬆⬅アナログキーを使うことで、自由な視線変更が可能。存在するものすべてを見ることができる

行動の自由

⬅⬆ストーリー進行を無視して、無数に用意された部屋を歩き回る、なんてことも可能だ

自然なキャラクタの挙動

⬆キャラクタの挙動に関しても、自然な動きが徹底されているのが『シェンムー』の特徴。壁に向かって走っても、自然と移動のスピードが遅くなる

生活感のあるキャラクタ

⬆⬅⬅顔だけをこちらに向けて会話をする住人。細かいしぐさも人間っぽい

簡単操作でイベントが進行する「シェンムー」特有のシステム

基本的にはプレイヤーの自由が保証されている『シェンムー』だが、シナリオの進行上強制的にイベントが挿入されることもある。

イベントの中にはアクション性を持つものもあるが、操作自体は非常に簡単で、初心者でも簡単に理解できるものとなっている。

1ボタンで簡単アクション QTE(クイック・タイマー・イベント)

相手を追跡するシーンなどで採用される。進め方は簡単で、画面に表示されるアイコンに合わせてボタン（方向キー）を押していくだけ。指示通りのボタンを押せば、主人公がその状況下で最適の行動を取り、ピンチを脱出できる。

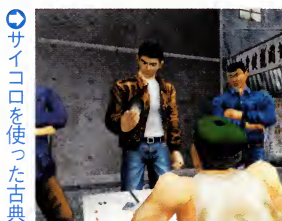
⇧ビルに逃げ込んだレンを追跡するQTE。逃げながらも、レンは涼に対して巧みな罠を仕掛けてくる。素早い判断と正確なボタン入力で危機を切り抜けろ！

QTEの格闘バージョン QTEバトル

QTEのシステムを、そのまま格闘シーンに採用したのがこのQTEバトル。基本操作はQTEと同じで、指示通りにボタンを押すだけ。成功すれば、迫る敵を打ち倒すことができる。またQTEは、成功するか失敗するかでその後のシナリオ展開が分岐することがある。

⇧建物の階段にて展開するQTEバトル。ピンチに陥っても形勢逆転が可能だ

生活費は自分で稼げ メイクマネーイベント

長い旅の途中で、生活費に困った場合に世話になるイベント。お金を稼ぐ方法はアルバイトとギャンブルの2種類があり、それぞれ内容によって固有のルール（操作方法）がある。

⇨サイコロを使った古典的ギャンブル

⇨ルールは主人が親切に教えてくれる

鈴木裕の決意表明「今回の作品は僕の全知全能」

5大地方都市でのお披露目も終わり、あとは発売へ向けて突き進むだけの『シェンムー』。今回は、制作総指揮を務める鈴木裕氏に、押し迫る開発作業の合間を縫ってお話を伺った。

⇧取材対応に開発にフル回転の鈴木氏。今回の取材で、過去にLDゲームを作っていたということが判明！

——発表会後、開発状況に進展はありましたか？

鈴木　今はそれぞれのセクションの人がやる気になって、どんどん伸びている段階なんですよ。もう、あと1ヵ月やらせるとどこまで伸びるのかがまだ分からないくらいに。だから、大体この辺で伸びが止まるだろうというものに関してはゲームに組み込んでいくことができるのですが、まだ伸びている部分に関してはもう少し様子を見たいな、と。その中でこんなものもできています。（『シェンムー』のキャラが映ったビジュアルメモリ（VM）を見せる。）

——VMはやはりミニゲーム的に使われるのでしょうか？

鈴木　現在できているのは、キャラクタのちょっとした動きが見られるという簡単なプログラムです。まぁ余裕があればミニゲーム的なものを作りたいんですけど。「集めてシェンムー」とか（笑）。ただ、本編との連動性を持たせることは難しいかもしれないですね…。データの配信方法にしても、インターネット経由にするか、GDからダウンロードするかなどいろいろ検討しています。

作品のリアリティと高いゲーム性の両立

——『シェンムー』が謳う「ひとつの世界をシミュレートする」ということと、「ゲームらしさ」という要素とは相反するものだと思うのですが、その辺りの対策は？

鈴木　リアル過ぎるのも確かに考えものですね。実際、僕らが現実の世界で暮らしていても、基本的には退屈なわけですから。だから、不必要なリアルさは排除して、面白いイベントをそれなりの密度で起こせればと思っています。今回は、同じタイプのイベントを起こさないように、各イベントをすべてカスタム化しているんですよ。Aというイベントがあったら、次はまったく違う趣のBというイベントがあるというように、退屈させない仕掛けは多く作っています。

——作品のスケールから察するに、1枚のGDに納まるとは思えないのですが…。

鈴木　おそらく従来の技術で『シェンムー』を作っても、CD100

混沌の街・香港で出会う謎に包まれた5人のキャラクタ

ここでは本作の舞台のひとつ、香港に登場するキャラクタを紹介しよう。香港は、本作のスタート地点・横須賀の次に訪れる場所。かつて「魔都」と呼ばれていた都市だけに、登場人物も癖のありそうなやつばかりだ。果たしてこれらのキャラは、涼とどのように関係してくるのだろうか。

香港の陰を知る男 朱元達

しゅ げんたつ 香港の運送会社「五星公司」の元締め。かつて九龍城の有力な権力者として君臨したこともあり、その情報網は広い。義侠心に厚く、裏社会を退いた今でも彼を慕うものは多い。

涼を邪魔する巨漢 斗牛

とぎゅう かなりの馬鹿力を持っているものの、頭は単純。涼の前に現れ、邪魔をする。

元気溢れる少年 ウォン

ウォン はつらつとした快活な少年。たまに悪さをすることがあるが、根は純粋な良い子。ある特技を持っているとか…。

落日の格闘家 宗泉

そうせん 拳法家だったらしいが、いまは堕落している男。楽に稼ぐ方法ばかり考えている。

刺青の達人 彫り師

ほりし 気性こそ荒いがクールな男。身体中に刺青があり、彫り師として生計を立てている。

枚は超えてしまいますよ。だから圧縮するわけですが、従来の圧縮技術とは違う技術でやっています。それでなんとか4、5枚に納まるかな、という感じですね。

――「QTEは選択肢の狭いLDゲームのようなものか」という意見もあるようですが。

鈴木 QTEの選択肢も狭くはないですよ。たとえば、分岐は別に「成功」と「失敗」の2種類とは限らずに10個用意することもできますし、しかも入力にダイレクトに反応する。このレスポンスの速さはLDゲームとは全然違うものですよ。僕自身セガに入った直後に『バッドランズ』とかLDゲームを3つくらい作っていますから。LDゲームのどこが欠点かというのはわかっているつもりです。

まぁ、それでも『バーチャファイター』のヘビーユーザーを納得させるのは辛いと思うので、QTEバトルの他に「コマンドバトル」を作っているんです。このモードでは主人公を自由に動かせます。(詳細はカコミを参照)。

自由きままに何度でもプレイできる作品を

――鈴木さんはユーザーに『シェンムー』をどのように楽しんでもらいたいですか?

鈴木 基本的に遊び方はユーザーの自由ですけどね。それでも敢えて言うなら、ストーリーを追うだけではない、何度も楽しめるものを用意できれば、と思っているんですよ。RPGなどの宿命として、ストーリーが分かった時点でゲームをする動機が半分以上なくなってしまうということはあるから。

――最後にひとこと。

鈴木 今回はしっかりやりたいんですよ、クリエイターとして。ちょっと浪花節になるかもしれないですけど、今回の作品は僕の全知全能です。これでゲームがいまいちだったら僕の時代が終わったと思ってもらって結構です。その代わり、今回は納得のいくまで作り込みたいと思っています。だから、できたものに関してはどう言われてもいい。僕はそこまでの力ですよ。良くも悪くも(笑)。

取材陣が見た「コマンドバトル」

インタビューの途中で話題が出た「コマンドバトル」を、取材陣が見たVTRの内容の範囲で紹介。前述の通り、主人公の操作は完全にプレイヤー任せ。方向キーで8方向に主人公を移動させることができ、方向キー、ボタンを組み合わせることで、回し蹴りや投げなどを自由に繰り出すことができた。その他『VF3』でおなじみの「避け」や、敵の攻撃を「弾く」といった動作も見せていたぞ。

⬆VMに映る、デフォルメされた涼。ミニゲームを作るのは「時間的に厳しい(鈴木氏)」らしいが期待したい

&
インタビュー

を交え
冬の北海道画面初公開！

DC	3月18日発売予定 5800円（税別）
発売元	ハドソン
開発元	ハドソン
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	1人用
データセーブ	未定
対応周辺機器等	なし
現在の開発状況	85%（1月22日現在）

今回の『北へ。』は特別版！ 鋭意制作中のハドソン札幌本社におじゃまして、このソフトへの思いを存分に語ってもらった。また実名で登場する札幌市内のお店を取材、試食（？）してゲーム画面とともに比較してみたぞ。

北へ。White Illumination

4日間フリー旅行のシナリオ、プレゼントシステムが明らかに

まずは新たに判明したシステム、ストーリー展開を「夏」編の画面と共に紹介していこう。意中の娘には何回も会いに行ってうまく会話をし、プレゼントを贈ってあげればかなり好意を持ってくれるぞ。目標は彼女の電話番号だ。

⬆2日目の朝の事だった

いきなりいなくなってしまう琴梨たち

初日は展開によって1人で観光することもあったが、2日目からは琴梨と鮎がいきなり4日間もテニス部の合宿に行ってしまう。この4日間は完全にフリーで北海道を巡らなければならないのだ。

⬆琴梨、鮎と仲良くしたいのなら、4日間なるべくほかの娘と会わないほうがいいのかもしれない
⬅ほかの女の子と仲良くなりたいのならこの隙に？

琴梨と鮎は合宿へ…

小樽に来てみたら

ひとり取り残された主人公は、とりあえず小樽を観光することにした。運河工藝館に行くと、かわいらしいロシア人の女の子が！ ターニャと名乗るその娘といろいろ話をすることができた。

⬆意中の娘とはなるべく早いうちに会っておいたほうがいいのかも？

⬆仲良くなっていれば、工藝館で出会える確率が高くなる
⬅一生懸命働くターニャの横顔に、つい見入ってしまう

ターニャに出会えた

何回も通ってさらに仲良くなろう

知り合いになったら、今度はコミュニケーション・ブレイク・システムによる会話が重要になってくる。しくじると二度と会ってくれなくなることもあるのだ。

引いちゃったみたい

ターニャの言葉を聞いてからボタンを押すとこんな選択肢が

「もちろん～」を選択したら喜んでくれた。好感度アップかな？

「夕焼けの赤」は創り出せるか？

工房の中でガラス作りをお手伝い。結構勉強になるかもしれない

小樽でデート

うまく相手の心をつかめれば、彼女のお気に入りの場所に連れていってくれるようになるのだ。

●夕日の見える公園●

心を許してくれたのか、地元の人しか行かないような所に連れていってくれる。そして少しずつプライベートなことを話してくれるようになる

●喫茶エンゼル●

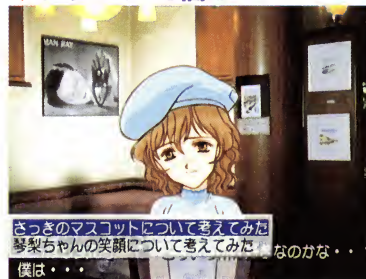
ターニャがよく行く喫茶店。マスターにとっては娘のような存在なのかな？

プレゼントできれば好感触

気に入った女の子にはプレゼントをして気を引いてみよう。グッズは工藝館などのお店で買ったり、ゲームセンターのUFOキャッチャーで取ってこよう。また、会話の流れで買いに行くこともあれば、1人で旅行しているとき自由に買う事もできる。

◆琴梨のおねだり？

琴梨がガラスのマスコットを気に入ったようだ。買ってあげたいけれど…

◆ラウンジで悩む

ラウンジで会話。マスコットについて考えたら、プレゼントしたくなった

◆プレゼントしよう！

もう一つ選択肢。これで、トイレに行くふりをして、マスコットを買いにいくことができる

戻ってきて、琴梨にプレゼントを差し出す。喜ぶ顔が目に浮かぶようだ。好感度もアップ間違いなし

ガラスのマスコットをプレゼント

次の約束のために電話番号交換

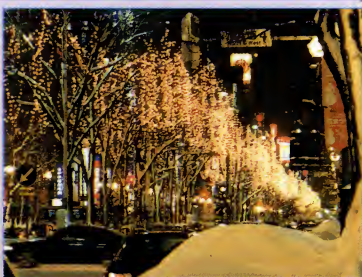
琴梨はいつも自宅で会うことができるけど、そのほかの娘はいつも決まった所にいるわけじゃない。次に確実に会うためには彼女たちの電話番号を知っておく必要があるのだ。でもそう簡単には教えてくれない。いつ教えてくれるかは女の子によって変わってくるぞ。

ここまでくればもうイイ感じかな

冬、再び訪れる北海道でのラブストーリーを公開

ここでは「冬」編でのデート画面を、実際に登場したお店を交えながら紹介していこう。仲良くなった彼女は空港に迎えに来てくれるぞ。年末の2日間でイルミネーションを一緒に見られるか？

ホワイトイルミネーション

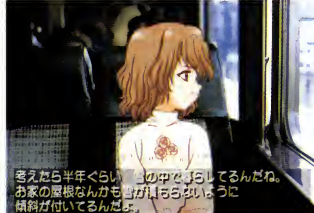
街路樹が1000個以上もの電球によって輝く、まさに光の芸術。現在は札幌駅前通りで、2月中旬まで見ることができる。

⬆期間中は16〜22時くらいまで見ることができる。札幌駅を降りるとすぐだ
⬅最終目標は、意中の女の子と一緒にホワイトイルミネーションを見ることだ

琴梨 再び春野家へ

琴梨は今回も空港に迎えに来てくれた。札幌の春野家ではまた3日間お世話になるのだ。琴梨の母、陽子から札幌か函館のどちらかを勧められ、実際冬編での移動はこの2つのエリアとなっている。

⬆コートを着てお出迎え

⬆今回は席に座れたようだ

めぐみ 札幌、函館の名所巡り

めぐみは美瑛に住んでいるが、主人公に会いに来てくれる。函館では、塩分を抑え肉の味を引き出したハムやソーセージを作る、レイモンハウス元町を見学。札幌では改修工事が終わったばかりの時計台を見て回った。

⬅おみやげに最適だ

時計台

もともとは札幌農学校の演武場として建てられたもの。内部には、時計台の歴史を紹介するパネルや模型を展示している。

⬅⬆地下鉄大通り駅から徒歩3分、夜はライトアップされる定番の観光スポット。撮影の時は吹雪で大変でした

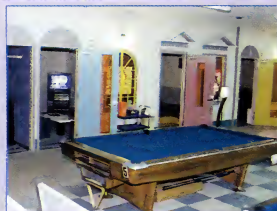
ターニャ 意外とゲーム好き？

一緒に札幌の須貝ビルへ。UFOキャッチャー（ミニゲーム）でターニャお気に入りのぬいぐるみを取ると、好感度がアップするぞ。

⬆快速エアポート内ではいろいろな話題で盛り上がる。札幌までは36分だ
⬅ゲームもカラオケにもあまり慣れていないようだ。何か歌えるのかな？

須貝ビル

B1〜2Fはゲームセンター、3〜4Fはボウリング場、5Fはカラオケ＆ビリヤード場になっている。セガカラはもちろんアリ。

札幌市中央区南3条西1丁目

⬅ビリヤード台の周りにカラオケボックスが

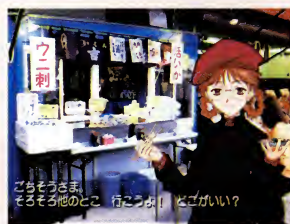
⬅ここでミニゲーム、ぬいぐるみを取ろう

⬆夏に琴梨、鮎とここを訪れると2人のカラオケを聞く事ができるぞ

➡それぞれのオリジナル曲1つずつ、そして2人で歌うテーマソングもあるぞ

夏に訪れるとカラオケゲーム

梢 函館でイカをほおばる

梢と一緒に、全国的にも有名な函館の朝市へ。JR函館駅前に広がり、6〜12時くらいまで開催。新鮮な魚を扱う鮮魚店のほか、丼や定食を食べさせてくれる食堂もある。店先ではイカやウニ、メロンなどを立ち食いできるぞ。

⬅その場で食べられる

鮎 函館の喫茶店で大人のムード

琴梨の親友、鮎と函館の喫茶店Cafe CHI'Sに来た。洋館が点在し、市電や幌馬車などが通る街は人気が高い。有名な函館山からの夜景は、一度は行っておきたい場所。冬の雪景色も情緒がある。

⇧相づちを打つか、少し疑問をはさむか、子供っぽいと否定してみるか

⇧高校1年生にしてブラックを飲むという鮎。全部聞き終わってからボタンを押して返事をすることにした

少し大人の会話？

⇦コミュニケーション・ブレイク・システムが、適度な緊張感のある「会話」を楽しませる

薫 愛車バルケッタで興奮の旅!?

彼女だけは、札幌まで愛車バルケッタで送ってくれる。雪の中の運転は大丈夫なんだろうか？

北海道庁旧本庁舎

札幌駅から南へ500mくらい歩くと右手に見えてくる「赤レンガ」。館内には開拓時代の資料などを展示している。日没から21時まではライトアップされるぞ。

⇧札幌に来た観光客なら一度は行くであろう定番スポット

⇧現在の北海道庁舎はこの後ろにあります。雪の夜はかなり美しい

⇧楽しそうだけど、ちょっと不安

喫茶ふれっぷ館

手作りの洋菓子とコーヒーが人気だった、かつての名物喫茶店がモデルとなっている。

⇨薫もお気に入りの場所だった

⇧柔らかな木の雰囲気が特徴

葉野香 眼帯をはずした彼女は…

2人で函館を訪れ、元町の喫茶店「グリーンゲイブルズ」（市電末広町下車すぐ）で一休み。

⇧少し照れた仕草を見せる葉野香

⇧デートには慣れていないみたい

ビートルバム

昼は喫茶店、夜はバーになる。
札幌市中央区南2条西3丁目江木ビルB1（地下鉄大通り駅）

⇨店の奥には大きなテーブルがある

⇧昼間でもシックな雰囲気だ

由子 至る所で写真撮影

写真好きの由子らしく、着いた先は函館市写真歴史館（市電末広町から徒歩5分）。また、ふれあいイカ広場という変な場所にも…。

⇧実際にある公園「ふれあいイカ広場」。でもいたって普通の場所なのである
⇦ペリーに同行した写真家ブラウンが松前藩士を撮影した日本最古の写真がある

2人の思い出を

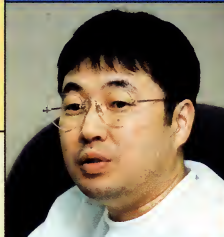
宝　来

地元で人気の中華料理屋。メニューにはない「チャーハン大」の量は半端ではない。由子が食べる…わけないか。
札幌市北区北24条西3丁目1−3（地下鉄北24条駅そば）

⇦⇨これがウワサの「チャーハン大」。取材班は3人でもお腹一杯になりました。ギョーザもおいしかったです

開発者インタビュー in 札幌

去る1月12日、札幌に飛んだ取材班は地下鉄平岸駅近くにあるハドソン札幌本社に直行。ハドソンにとって初のDCタイトルである『北へ。』について熱く語ってもらった。発売日も正式決定し、作業はいよいよラストスパートだ！

香月 薫児氏

プロデューサーとして、もろもろの契約や対外交渉全般を担当。『E.G.G.』も担当している。

長山 豊氏

すべての脚本を担当。挿入歌やカラオケミニゲームで歌われる歌詞も担当している。

竹部 隆司氏

ハドソン札幌本社内で開発する上での、現場サイドでの開発全般の総責任者、監督である。

『北へ。』はこうして生まれたのだ！

――発売日がついに決定しましたね。

長山　発売日遅れてゴメンナサイ。その分気合いを入れて頑張りますんでよろしくお願いします。

――まず『北へ。』はどのようにして生まれたのですか。

長山　最初は全然別のゲームを企画していたんですよ。ある日突然レッドカンパニーの広井さんが「うちの秘密兵器を紹介する」ということで初めて同社のNOCCHIさんにお会いしたんですよ。この方の絵を見て、なるほど、ゲームでもアニメの世界でもこういうタッチの絵はあまり見た事がない。この人の絵を使ってゲームを作ったらどういう風になるだろうねという話で盛り上がったんです。なるべく絵の魅力を活かすためにどうやったらいいだろうと。まずNOCCHIさんの絵がありきでスタートした感じでしょうね。

またアドベンチャーゲームって色々出ているけど、ハドソンだからこそ出来る事って何だろうねと考えた時、北海道の札幌にあるソフトハウスってあまりないじゃないですか。だったら札幌に住んでいるスタッフだからこそできるゲーム、舞台を札幌を中心にした北海道にしてみたらどうかなと。そしたら自分で住んでいる土地を紹介しながらNOCCHIさんの絵が出せる。その辺のコンセプトから入ったんですよ。じゃ、そういうゲームのタイトルは何？　と考えた時、広井さんが一言『北へ。』と。

香月　コードネームはもっとカッコ良く「明日にキック」と言っていたんですけど（笑）。

――「。」の意味は？

長山　広井さんが言うには「モーニング娘。」に「。」が付いているから流行っているだろう、と（笑）。まあ、口ではそう言っているけど、何か深い意味があるのかもしれないですよ。

――最初NOCCHIさんの絵を見たときの印象は。

長山　すごく繊細なタッチで、透明感があって力のある絵を描きますよね。とにかく新鮮でしたね。CD－ROMになってアニメの絵がたくさん使われるようになりましたけど、NOCCHIさんの絵はアニメとはちょっと違う印象を受けたんですね。我々はもとより、ユーザーもNOCCHIさんの絵だけで結構盛り上がっていたようですし。それはやはり絵の力ではないかなって思います。

香月　やっぱり『北へ。』に関してはNOCCHIさんの絵がないと成立しなかったと思いますよ。

――NOCCHIさんの絵はゲーム中に何枚くらい使われているのですか。

香月　カット数で言えば1300カットくらい。枚数で言えば3000枚超えてるかな。

長山　そのほかにも『北へ。』のロゴとか、ゲームに登場する小物とか、衣装、すべてNOCCHIさんにお願いしていますからね。衣装も季節ごとにちゃんと替えています。

実写だからこそ大変だった!?

――背景を実写にした理由は？

長山　ガイドブックみたいなソフト作りたいねという話は前々からあって、じゃあ『北へ。』はそういうソフトにしようと。ゲームを解いた後こそ、登場する場所に実際に行けるじゃないですか。そういうゲームって今までなかったよねって話していたんです。また、ゲームのもう一つの柱であり舞台でもある北海道の魅力、これを絵にしてしまうよりは写真で表現したほうがいいだろうと。実在するお店、観光地をあえて使っているので、それを絵にする必要はないと思ったんですよ。でもそこからが大変だった（笑）。

香月　ちょっとやましいところもあって、「描かなくていいじゃん」というとこもあったんですよ。でもとんでもない間違いでした（笑）。後になって「やっぱり描いたほうがよかった」とみんなが言ってました。取材だけで4ヵ月かかりましたからね。

長山　背景はキャラのパーツを考えて撮らなければならないんですよ。きちんと構図に収まっていないと変じゃないですか。キャラがここに配置されるからこう撮ろうとか。相当過酷だったようです。

香月　外だから雨が降るとダメだとか、逆に雨が降らないとダメな場面があるんですよ。

竹部　ゲーム中で摩周湖はストーリーによって晴れていたり霧が出ていたりするんですが、撮影も霧が出ている時、出ていない時両方撮るのに苦労しましたね。あと街中だと結構看板が多くて、どうしても写真に入っちゃうんですよ。でもすべての看板の企業に許可を取るというのもなかなか難しいので、看板描き換えたりして（笑）。

香月　風景写真だと言い張ればいいんだけど、あまりにも看板が大

夏の写真にCGの雪を付け、また背景の看板も描き換えるなど、実写ならではの苦労があるのだ

きく写っていると許諾を取っておこうかということになるわけです。それで電話を掛けて会いにいくという作業がかなりありましたね。
長山 そういう意味では、今までのゲーム作りにない変な苦労が上乗せされていましたね。
香月 映画のポスターが写っていたことがあって、そのタイトルを少し変えちゃったりして。写真の使用料をくれといった企業もありましたね。また絵ハガキの写真を流用したら、その使用料は払わなくてはならない。ロシアのナホトカなんかは取材に行けなかったので、さすがに流用しましたよ（笑）。その写真を流用するための使用料は高かったですけどね。
竹部 あと写真を撮ったのが夏なので、冬のシーンではCGで雪を入れました。思いのほかちゃんと冬らしくなりましたが、夏の写真に比べて手間が倍になりましたね。
——キャラと実写の背景を組み合わせたことによる違和感は？
竹部 従来機で実写の背景を表現しようとすると、色数の問題で絵が荒れたりザラザラしたりする。その前に綺麗にペイントされたキャラを載っけると、画質の差による違和感が出てしまう。DCは発色が綺麗なのでそれほど違和感ないですね。写真もそのまま使うのではなく、フィルターにかけたり写真に観光客が写っている時は消したりしていますが。
——撮影場所をどこにするかはどうやって決めたんですか？
長山 札幌にいる我々がよく行く、ガイドブックにも載っていない店は、紹介したいなという気持ちもあったので入れました。あとは定番の観光地もぜひ入れようと。主人公は東京にいて、琴梨とかは札幌に住んでいる。主人公に札幌はこういうとこだよと紹介していく感じにしたかったんです。
香月 114ヵ所撮影しましたね。タイアップしていただいた会社は130社くらい。
長山 そのほかにも何気ない背景もありますから、背景カット総数でいうと1300くらいはあるんじゃないでしょうか。
——ボツになった場所はあるんですか。
竹部 ボツにさせられた場所はありましたね。
香月 北海道は今、景気良くないじゃないですか。そうすると撮った場所がその後無くなるっていうことがあるんですよ（笑）。大規模なプールの遊園地が、写真を撮った2ヵ月後に無くなったりとか。急きょ架空の名前にしてCGで作ったりしましたね。
長山 あまりゲームで盛り上げられて、これ以上お客さん来られると対応できないと言われて断られたりしたこともあります。あとは、使おうと思ったけどもうすぐ閉めるんですよと言われたりだとか。実在するが故に苦労しているところも結構あるんですよ。
香月 毎日撮影と取材の許可のために電話でアポ取るんですよ。ある店なんか閉店後、11時に来てくれって言われたりして（笑）。朝、開店前に話を聞きたいっていう店もあったし。
竹部 でも航空自衛隊が撮影できたのは良かった。もしかしたらゲーム史上初の自衛隊協力ソフトかもしれないですね。

より人間的な会話シーンを

長山 広井さんは『北へ。』を始める当初、『サクラ大戦』の次に何をしようかと考えていたようなんですよ。方向性も『サクラ』と変えよう、じゃあLIPSに替わるシステムを考えた時、『サクラ』よりもさらにコミュニケーションというものを考えていきたい。女の子と2人で話しているうちにその子のことがいろいろ分かったり、もっと突っ込んで聞くとさらに分かってくるというような、掘り下げていく感覚ですね。会話で女の子の深い部分が見えてくる、というのをやりたかったんですよ。そこで普通に用意された選択肢が出るだけじゃなくて、ユーザーがインタラクティブにボタンを押して初めて出てくる選択肢があってもいい。だからただぼーっと見ていると、勝手に話が進んでいってしまう時があるんですよ。「どう思う？」って聞かれてプレイヤーが何も答えないと、「変なこと聞いちゃったかな」と思われて、そこでサヨナラされる事もあるんですよ。ちゃんと聞いて、「どう思う？」と聞かれたらパシッとボタンを押して、「僕はね…」とレスポンスよく答えてあげれば話は盛り上がります。逆に会話を遮る形で押しちゃうと機嫌が悪くなってしまう。
香月 ぼーっとプレイしていると、単に北海道に旅行に行って帰ってきただけ、という情けない旅行になってしまいます。「トラベルコミュニケーション」ですから、ある程度話を聞いて仲を深めていけば、それ相応の楽しい思い出が作れるんじゃないかと。
長山 16歳の女の子でも16年の歴史があるわけで、その中で悩んでいる事や考えている事を引き出して相談に乗ってあげたり、力になってあげたりするわけです。そういう対話が重要なんです。

1ヵ月待った甲斐はあるよ

——ゲーム中のミニゲームは？
竹部 DCの機能をフルに活かしたものが10個くらい（笑）。何個かは3Dポリゴンになっています。ストーリーの中にミニゲームがうまくはまっていますよ。
長山 クイズゲームは問題が300問くらいあるし、シューティングはちゃんとオープニングデモがあります。プレイヤーが歌うカラオケ用ミニゲームも4本入っていて、完全オリジナルの曲をテーマソングも担当した池毅さんにお願いして作ってもらいました。タイミングでボタンを押して、クリアすると点数が出るんです。プレイヤーが勝つと違う展開になります。1人でカラオケに行って練習することもできますよ。
——そのほか、何か開発中の苦労話などは？

⬆耳に残るオープニング曲はカラオケ屋でも登場。「スキップ〜」

長山 台本9冊分のセリフ録りは30人のスタッフでまるまる2週間かかりましたね。その後歌のボーカル録りがカラオケ用8曲、さらに川原鮎はミュージシャンを目指しているという設定なので、オリジナルの歌がさらに1曲あるんですよ。『北へ。』のテーマ曲も入れて、全部で11曲ですか。それも2週間くらいかかったんですよ。でもおかげですごくいいセリフ、曲ができましたね。
——DCで作ってみた感想はどうですか？
竹部 出来る事にまだまだ秘密が有りそうなんで、作り手としては楽しいハードではありますよね。
長山 いろんなメーカーがいろんなタイプのソフトを作るじゃないですか。『北へ。』は本当に2Dのゲーム。それをやってこそ熟成されるハードのノウハウもあるし、『E.G.G.』のようなゲームで溜まるノウハウも有るし。だからいろんなゲームが出てこそDC全体が活気づくんじゃないかと思っております。
——最後に読者にメッセージを。
竹部 今はもう最終的な詰め込み調整です。スタッフが一生懸命作りましたんで、ぜひお求めになって楽しんでいただきたい。
長山 発売も遅れた分、かなり楽しいゲームになっていると思います。女性とか、ゲームをあまりやったことのない人でも遊べるように作ったつもりです。ですからいろんな方に遊んでほしいですね。
香月 1ヵ月我慢した人も、これで十分楽しめるぞと。女の子にちゃんと接してあげれば相手もちゃんと応えてくれますよ。

CONTINUE TO REPORT!!

キャラクタ、世界観、マップ、ムービー、

久しぶりの続報となる『ELEMENTAL GIMMICK GEAR(以下E.G.G.)』。今回は、開発者のインタビューを交えて、前回のおさらいと新情報をお届けしよう！

DC	4月発売予定 / 価格未定	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	1人用
発売元	ハドソン	データセーブ	6・プレイデータ
開発元	ハドソン／バースデイ	対応周辺機器等	なし
ジャンル	アクションRPG	現在の開発状況	70%（1月20日現在）

新情報を求めて札幌取材を敢行！開発室を訪ね、直撃インタビュー

実際に画面上で『E.G.G.』を動かしてもらいながらのインタビューとなった

プロデューサー
香月 薫児氏

企画
伊藤 丈夫氏

チーフプログラマー
小坂 恭洋氏

グラフィックス統括
久保 久氏

ムービー担当
水野 祥司氏

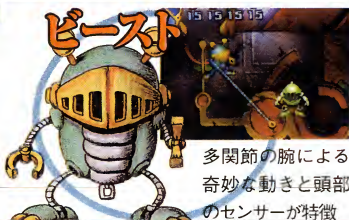
あらゆる角度から『E.G.G.』の魅力に迫る!

E.G.G. それは1体のフィギュアから すべての世界が広がっていった

SFアニメに出てくるロボットのようなカッコよさはないけれど、どこか愛くるしいメカ「E.G.G.」。この個性的なキャラが元になって、ゲームの企画は始まった。ゲームからフィギュアへというパターンは珍しくないが、『E.G.G.』はまったくその逆なのである。

⇧⇨プレイヤーの操作するメカ、それがE.G.G.だ。左は元になったものではなく、ゲームのイメージを表現するために作られたフィギュア

敵キャラE.G.G.

この世界に登場するE.G.G.はプレイヤーの操作するものだけではなく、敵キャラとしても登場する。そのバリエーションは豊かなもので、プレイヤーの前に強敵として立ちはだかるのは間違いない。

多関節の腕による奇妙な動きと頭部のセンサーが特徴

両腕が機関銃の拠点防御型E.G.G.。装甲も厚い

スクラップで作られたE.G.G.。回復能力もある

水中型E.G.G.。遠近両用のモリを装備している

装甲強度、攻撃力ともにトップクラスのE.G.G.

世界観 時代背景が細かく設定された E.G.G.と人間が共存する世界

古代遺跡から発掘された奇妙な物体「E.G.G.」とその中で眠り続ける男。その事件から100年の間に、人間はE.G.G.と共存する世界を築き上げていった。

ゲーム本編は1453年の主人公スリープマン（＝レオン）が目覚めたところから始まる。

スリープマンと呼ばれる男

⇧レオンは、失った記憶を取り戻すためにフォグナの探索を始める

レオンを見守る女性科学者

⇧セレンは、レオンの覚醒に立ちあった科学者。彼を見守り続ける

E.G.G.年表

トキオン暦1353年	王立科学研究所の科学者たちが古代遺跡の調査を始め、遺跡の中から奇妙な物体とその中で眠り続ける男が発見された
1360年	科学者たちが奇妙な物体を細かく調査した結果、この物体の年代測定は、今から約5千年前のものと推測される。この物体には操縦桿もなく、作動原理が完全には解明されなかったため、「精霊でも運転しているのでは？」という冗談めいた噂も流れる
1365年	E.G.G.は順調に分析され、その構造も分かり始めたが、当時の技術で作ったものはオリジナルの約4倍の大きさのものだった
1386年	ドクター・フォマルハウトがE.G.G.シェルメタルを開発。さらに改良を重ね、小型化に成功。「レプリカ1号機」が完成する
1403年	ドクター・リーゲルによりオリジナルE.G.G.の精神操作伝達系が解明される
1406年	E.G.G.の量産化が始まる
1415年	E.G.G.が軍隊の演習に採用される
1432年	E.G.G.ファイトが開催される
1453年	古代遺跡に異常事態が発生。遺跡の内部から出現した触手により、近隣の町や村は壊滅。また、周辺には濃い霧がたちこめ、無人E.G.G.や怪奇生物などが出現するようになる。いつしかこの遺跡は「フォグナ」と呼ばれるようになり、このフォグナの増殖と時を同じくしてスリープマンが目覚める

INTERVIEW① ：最初にE.G.G.ありき

——フィギュアからゲームの企画がスタートしたとのことですが、ゲームにしていく過程はどのようなものだったのでしょうか。

伊藤　E.G.G.というキャラクタが、ゲームの中でどういう動きをしたらおもしろいだろう、という部分から始まりました。E.G.G.ならではのアクションをあれこれ考えていくうちに、いろんなトラップを攻略していくアクションがおもしろいんじゃないかと。

——世界観には？

伊藤　フィギュアを見ながら想像を広げていったものが、今のこういうカタチになりました。

——設定が細かいですよね。何年に何があって、というように。

伊藤　デザイン的に、パッと見だと丸っこくてガニ股で不格好なキャラクタで、コミカル系かな、比較的に低年齢向けかな、という印象を与えやすいですけど、逆に本当はそれだけじゃないんだよ、それは見かけだけなんだよ、ということでもっと現実っぽさを出したいというのがありまして、細かい設定を作ったんです。

CONTINUE REPORT!!

ボスバトル 立体空間で行われる迫力のポリゴンバトル

『E.G.G.』のウリの一つである3Dポリゴンバトル。通常の戦闘はマップ上でそのまま行われるが、ボス戦に限っては、画面が切り換わり立体空間の中で行われる。

ドリームキャストという高性能のハードだからこそできた、キャラの動きや細部までこだわった演出は、ボスバトルを臨場感あふれるものにしているぞ。

⬆ボスバトルでのE.G.G.対E.G.G.。E.G.G.の拳が真っ赤に燃える！

⬆ボスの中には生物的なものも。弱点の頭と尻尾にスピンアタック！

⬆操作感覚は2Dのときと同じなので、違和感なく戦闘に臨める

⬆吹き荒れる炎の表現力や巨大メカの質感もDCならでは

地形（高低差）を利用したアタック

⬆⬆ボス戦のフィールドには高低差もあり、高いところから相手に体当たりをするといった攻撃も可能

INTERVIEW② ：多種多様のボスたち

——ボス戦では、マップやキャラはすべてポリゴンですよね。

伊藤　そうです。ダンジョンを進んでいくと要所にボスが待ちうけていて、そのボスと遭遇するとバトル突入エフェクトがあります。

——ボスは何種類いますか。

伊藤　頭数でいえば8体ですが、中には何度も戦うことになるボスキャラもいますよ。

——（画面上で行われているボス戦を見ながら）ボス戦は相手のパターンを覚えて対処するというのがポイントになりそうですね。

伊藤　そうですね。ボスによってマップの広さや形状が違いますし、ボス自身の攻撃パターンや大きさも違いますからね。

マップ 隅々まで緻密に描きこまれたフルイラストレーションマップ

『E.G.G.』のフィールドマップは、すべてデザイナーの手描きによるもの。一枚一枚、手描きのイラストを画面に取りこんで、ゲーム中のフィールドやダンジョンを作り上げている。隅々まで緻密に描きこまれたマップは、CGとはまた違った独特の雰囲気をかもし出し、ゲームの世界観を構築するのに一役買っているのだ。

⬆無機質になりがちなゲームの世界をイラストマップで温かみのあるものに

INTERVIEW③ ：荒廃した世界を表現

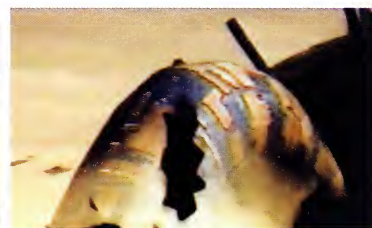
——フルイラストレーションマップにした理由は何ですか。

久保　今までのものとは別な感じにしたかったということと、荒廃した世界を表現するのに非常に適していたというところからです。

——色が鮮やかですね。

久保　色に関しては、なるべく普通じゃない感じ（笑）にしようと。どこにでもあるような色使いはやめて、世界的な“違和感”が出ればいいなと思ってやってました。

ムービー ハイクオリティの映像と演出で観た者をゲームの世界へと誘う

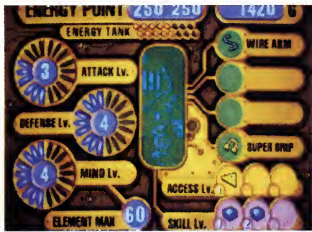
オープニングやシナリオの要所に挿入される美麗なCGムービー。これはゲーム独自の世界観やストーリーを盛り上げるためには欠かせない存在。ハイクオリティの映像と演出に酔いしれろ！

⬆CGムービーは要所を攻略したときの楽しみの一つである

INTERVIEW④ ：表現手段への挑戦

——ムービー中では、2Dと3Dを使い分けられていますが。

水野　ビジュアル全般に言えることなんですが、2Dも3Dも一つの表現手段でしかないと思うんですよ。世界観や表現したい内容によって何が一番適しているのかを考えたうえで、ムービーの中ではキャラクタは2Dで、そのほかのものは3Dにしたわけなんです。一つの表現手段への挑戦という形で考えてみたんですけどね。

ギミック 多彩なアクションを駆使して フィールド&ダンジョンを攻略

アクションの楽しさにこだわったという『E.G.G.』。ゲーム中のいたるところにさまざまなトラップが仕掛けられており、プレイヤーはE.G.G.の持つギミック（スピンダッシュ・ワイヤーアーム・押す・引っ張る・キャッチなど）を駆使して、そのトラップ群を攻略していかなければならないのだ。

⬆E.G.G.の状態を示すステータス画面。いろいろな能力があるようだ

E.G.G.ならではのスピンギミック

⬆手足を胴体に引っ込め、体を高速回転させて進むスピンダッシュ

⬆攻撃手段にもなるワイヤーアーム能力

⬆飛んできた物をキャッチすることもできる

アイテム使用

4大エレメント（地、水、火、風）の力を使った技を発動させたり、体力・エレメント（画面左上の数値）を回復するには、それに応じたアイテムが必要。そのアイテムがあれば、装備画面で切り替えて、バトル中にボタン1つで使用することができるのだ。

⬆雷を呼び寄せる「プラズマフィールド」。エフェクトもド派手

INTERVIEW⑤：極悪なトラップを用意

——トラップはどのようなものがありますか。

伊藤　前半は、スイッチの上に物を載せると扉が開くといったような簡単なものです。最初はブロックを持ち上げたり、キャッチしたりというアクションはできないんですが、アイテムを集めていくことで、だんだんそういったアクションも可能になっていきます。

——徐々に難しくなっていく？

伊藤　スイッチの上に物を載せなきゃいけないけど、ブロックはなくて敵しかいない。だから、アイテムを使って敵を凍らせブロックの代わりにする、といったようになっていきます。同じようなトラップでも、だんだんと考える要素が増えるようになるわけです。

——なかにはイジワルな仕掛けとかもありますか。

伊藤　たくさんありますね（笑）。最初は簡単だけど、だんだん“極悪”なものもでてきます。

香月　制作している側の人間性が出てますね（笑）。

ミニゲーム レース・トラップ攻略・育成 あらゆる“遊び”を満喫する

ゲーム中には3種類のミニゲームが用意されている。ストーリーの本筋には直接関係ないが、トラップ攻略の練習ができたり、いい結果を残すとアイテムがもらえたりすることがあるようだ。

INTERVIEW⑥：ミニゲームは3種類

——ミニゲームはどのようなものがあるのですか。

伊藤　1つは3Dのミニレース。これはスピンダッシュを使ったレースゲーム。2つ目がトラップの障害物競走。これは一定エリアの中に何種類かのトラップとポイント（点数）があって、制限時間内にどれだけポイントを集められるかというゲーム。3つ目が、不思議な生物を育てるゲーム。フィールド上のどこかにいるその生物を探し出して、ある場所に持ちかえってきて、そこでエサ（エレメント）を与えるんです。ペット育成ゲームのようなものですね。

4月発売 発売延期の相次ぐDCソフト 『E.G.G.』は大丈夫なのか!?

『E.G.G.』の発売は4月に決定。しかし、最近のDCソフトの発売状況を見ると、発売延期が相次いでいる。『E.G.G.』は大丈夫なのだろうか。開発状況と読者へのメッセージをうかがった。

INTERVIEW⑦：開発状況とひと言

——現在の開発状況は？

小坂　相当…、やることがあります（笑）。

——かなりできあがっているんじゃないかと感じましたが。

小坂　アクション部分やトラップなどは一通りできているんですけど、それ以外の部分は調整中です。

——開発にあたって苦労されている部分も多いのでしょうか。

小坂　どんなことをやるにもDCは初めての経験なわけですから、やってみないとわからない、という部分があります。ハードの立ち上げ期ですから、闇雲でやっている部分もありますからね。

香月　一番最初のストーリーでいけばGD-ROMでも3枚組になるような感じだった（笑）。それを濃縮していったんで、だいぶ落ち着きはしたと思います。

——最後に一言お願いします。

伊藤　開発のほうも佳境に入ってまして、睡眠時間を削ってがんばってます（笑）。自分たちも「作るならおもしろいゲームを」ということで、一生懸命がんばってますので、ぜひ期待してください。

小坂　今ホントに必死でやっているところですが、何としてでも4月の発売に間に合うように（笑）、もっとがんばりたいと思ってます。遊んでもらえれば、おもしろいと思ってもらえる作品ですので、ぜひ遊んでほしいです。

久保　手描きマップがウリにもなっていますので、マップの隅々まで歩いてもらえれば本望ですね。

水野　今回ムービーでは2Dと3Dを使い分けたりしたんですが、なるべく違和感を感じさせないようなカタチでなじませるように気を遣いました。今後ますます表現の幅というか、制約がなくなってきますから、これからもいろいろと試したいなと思っています。

香月　とりあえず難攻不落かと思われていたスケジュールも何となく見えてきて、あとはソフトを出したときにハードが何台でてるかが気になっている部分です（笑）。遊んでもらって間違いないものができていると思うんで、ぜひ一家に1枚『E.G.G.』を（笑）。

CONTINUE TO REPORT!!

3月4日に発売決定！
緊急入手のマスターロムを大検証!!

DC	3月4日発売予定 5800円（税別）
発売元	タイトー
開発元	タイトー
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
データセーブ	9・プレイデータ
対応周辺機器等	アーケードスティック、ぷるぷるパック
現在の開発状況	90%（1月21日現在）

サイキックフォース2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

タイトーDC参入第1弾『サイキックフォース2012（以下PF2012）』。その移植度の程を早速お伝えしよう。さらに独自のシステム『360°オールレンジバトル』とゲームモードも一足先に紹介!!

マスターロムをプレイ 気になる移植度をチェック!!

遂に発売日が決定した『PF2012』。入手した新着ロムから完成度を早速検証してみたぞ。

まず画面写真を見てもらえれば分かると思うが、業務用を上まわっているのでは？と思える程の美しいグラフィックでの移植が実現している。またゲームを実際にプレイしてみると、キャラクタの動き、超能力技の演出、コマンド入力のタイミングなど全てにおいて業務用と同様の仕様になっており、まさに完全移植といえる出来になっている。これならば業務用をプレイしていた人も、納得して遊ぶことができるだろう。

⬆⬅ドリームキャストで完全に再現されたマイトの勇姿。ド派手な技の演出もバッチリだ。この美麗なグラフィックは、家庭用ゲームの最高峰と言っても過言ではないだろう

細かいところも忠実に再現!!

グラフィックや動きが業務用と全く遜色ない出来になっていて、ゲーム自体の移植度が完璧だという事はお分かり頂けたと思う。しかしDC版にはゲーム内容以外の細かい部分も完全に移植されているのだ。キャラ選択画面で「ノーマルモード」か「ビギナーモード」のどちらかを選択できるのは当然としても、アドバタイズでの操作説明デモやクリアタイムのランキング表示など業務用ならではの要素まで忠実に移植されている。デモを流しているだけでも、家にいながらにしてアーケード気分が楽しめるのだ。

⬆初めてプレイする人もビギナーモードで安心して遊べるぞ

⬆ランキング表示画面。初期状態では人名が「TAITO CORP」に

⬆デモ画面での操作説明も完全移植。その徹底ぶりには脱帽

『PF2010』最大のウリ オールレンジバトルの魅力

空中を自由に移動し、上下左右どこからでも攻撃可能な360°オールレンジバトル。この一見複雑そうなシステムを、レバーと3つのボタン（ガード・弱攻撃・強攻撃）の簡単な組み合わせで操作可能にした『PF2012』。超能力を使った空中戦という従来の対戦格闘ゲームにはない魅力を、システムと共に解説していくぞ。

ゲージシステム 大逆転を可能にした新システム

『PF2012』が他のゲームと最も異なる点、それがこのゲージシステムだ。体力であるライフゲージと超能力を発動させる際に必要なサイコゲージが一体となっていて、ライフが減るにつれサイコゲージの上限が上がり、超能力技を連続使用できるようになる。つまりピンチになればなるほど逆転のチャンスもより多くなるのだ。一発逆転勝利、これこそが『PF2012』の最大の醍醐味となるのだ。

↑スタート時にはライフゲージ（上の黄緑色の部分）とサイコゲージ（下の紫色の部分）は両方とも100%の状態になっている

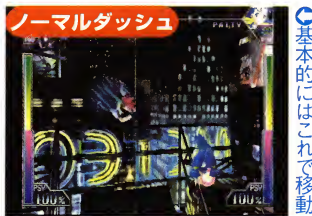
↑自らのライフゲージを犠牲にして攻撃力を上げるハイパーチャージ

移動システム 3つのダッシュを使い分ける

『PF2012』では通常の移動速度が遅く、相手からの攻撃を受けやすいので、ダッシュでの移動が必要となってくる。使っていくのは3種類のダッシュで、それぞれに移動用、攻撃用、回避用といった特徴がある。これらのダッシュをその時々の状況に応じて使い分けることによって、『PF2012』のスピード感溢れる戦いが繰り広げられるのだ。

ノーマルダッシュ

↑基本的にはこれで移動

クイックダッシュ

↑相手の懐に飛び込んで接近戦をしかけたり、奇襲をしかけたりするときに必要となるダッシュ

スライドダッシュ

↑今作から導入された新しいダッシュ。弧を描くようにして移動するため、相手の攻撃をよけて背後に回りこむことができるのだ。まさに回避のために存在するダッシュ

ガードシステム 独特のバリアガード

『PF2012』では通常のガードでは超能力技をガードすることができない。しかしバリアガードを使用すれば、全ての方向からのあらゆる打撃・超能力技をガードすることが可能となる。ただし、バリアガード中は常にサイコゲージを消費してしまう。またこの他にも、バリアガードを崩すことができるバリアブレイクや相手の連続攻撃を受けないための回避バリア（バリアが黄色）といった大切なテクニックも存在する。

↑『PF2012』でのガードは、このバリアガードがメインとなる

↑追い打ち攻撃をくらわないためにも確実に覚えたいテクニック

↑50%もサイコゲージを消費するがバリアを壊せる技はこれだけだ

攻撃システム 相手との距離で技が変化

攻撃システムの特徴は、相手との距離によって発生する攻撃が変化すること。相手に接近している場合は弱攻撃、強攻撃共にパンチやキックなどの打撃技になる。そして、相手との距離が離れている場合は、弱攻撃はノーマルショットに、強攻撃は超能力技に変化する。超能力技にはそれぞれサイコゲージの消費量が決まっていて、威力のある超能力技はより多くのサイコゲージを消費するようになっている。相手と自分のゲージの状態を考え、大技で逆転を狙うのか、それとも小技でジワジワ攻めていくのかという読み合いも『PF2012』の魅力と言えるだろう。

↑同じボタンを押しても全く違う技が出るのだ

↑ノーマルショットは、サイコゲージを消費しない代わりに超能力技に比べ威力は若干低めに設定されている

↑エミリオの超強力超能力技アークエンゼル。ゲージを80%も消費するだけあってその威力はすさまじい

DC版オリジナルを含む6つのゲームモードを紹介

DC版では、業務用からの2つのモードに家庭用オリジナルモードを加えた、合計6つのゲームモードで遊ぶことができる。対戦アクションゲームなだけに、対戦プレイモードがしっかりしているのはもちろんのこと、1人のときでも十分遊べる仕様になっているぞ。
それではどんなゲームモードがあるのか見ていこう。

完全移植!! アーケードモード

業務用のノーマルモードに当たるのがこれ。1人用なら8人のキャラと戦い、全ての敵を倒すとゲームクリアとなる。また、このモードでの対戦プレイは業務用と同様の乱入システムとなっているので、友達と業務用同様の感覚で遊びたいときには、このモードを選ぶといいだろう。

対戦乱入時の画面が、この通り忠実に再現されているのもウレシイ

主人公は君だ! ストーリーモード

こちらも業務用から移植されたモード。各キャラクタごとにストーリーが用意されており、それぞれのエピソードに沿ってゲームは進んでいく。DC版ではオープニング・中間デモ・エンディングで全てのキャラクタがしゃべるという、ファンにはたまらない豪華な仕上がりになっているぞ。

キャラクタ同士の会話を聞き、より一層感情移入して楽しもう

アニメ画面もあるぞ

全キャラがしゃべる

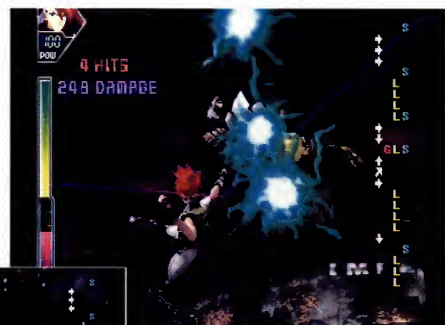
キャラクタの表情が変化する

ゲーム中では感情のある人間（サイキッカー？）であるキャラクタ達。故にストーリーモードでのキャラクタ同士の会話で、怒りや悲しみを感じる時も当然ある。『PF2012』ではその時々のキャラクタの感情を、セリフだけでなく表情を変化させることによって表現しているぞ。これでより一層キャラクタに対する愛着が湧くこと間違いなしだ。

心優しい彼女には戦いは辛いのだろう

怒りに震えるその瞳に映るのは一体…

DCオリジナル コマンドの練習に トレーニングモード

コンピュータ相手に、コマンドの入力を確認しながらひたすら練習できるのがこのトレーニングモードだ。このモードには時間制限や相手の体力ゲージが無いため、無制限に練習することができる。初心者はコマンド入力になれるまでこのモードで練習するようにしよう。また、攻撃をしてくるタイプと何もしてこないタイプからコンピュータを選ぶことができるので、コマンドだけでなくガードや攻撃を避ける練習をすることもできる。

いろいろな要素が詰まっているトレーニングモード。コンボが正確に入っているのか確認できるだけでなく、コンボのダメージ量が表示されるので、「練習」だけでなく「研究」をしたい人にはオススメだ

DCオリジナル 対戦専用! 対人戦モード

友達と対戦するときにはこのモード。対戦相手との実力に差があっても、楽しく対戦ができるように5段階のハンディキャップをつけることができるのは嬉しい配慮だ。また、通算対戦成績一覧表がついているのも家庭用ならでは。

対戦成績が一目瞭然!

DCオリジナル 苦手キャラ克服用!? 対COM戦モード

戦いたいキャラクタを選ぶことができる対COM戦モード。トレーニングモードとは違い、相手からダメージを受けるので対戦を意識した練習ができる。自分の力に応じてレベルを変えられるのも嬉しい点だ。苦手キャラ戦はこのモードでとことん特訓しよう。

DCオリジナル 指がつかれたら… ウオッチモード

コンピュータ同士の対戦を見ることができるこのモードのウリは、視点切り替えが可能なこと。普段見ることができないアングルからキャラクタの動きを楽しむことができるので、対戦に疲れたらこのモードで和むのもいいだろう。

視点は自分で動かせないが、好きなキャラクタをアップで見ることができたりするのは嬉しいかぎりだ

サイキックフォース2012

人物相関図

キースを失いようやく復活した「新生ノア」と新たに誕生した「軍サイキッカー部隊」。それに加え、そのいずれにも属さない、いわゆる「第三勢力」の存在…。複雑な人間関係、組織の対立といった物語の背景もおもしろい『PF2012』。ここでサイキッカー達の世界を楽しむために、キャラクタ同士の関係を大公開!!

同胞として迎え入れようとしている

パティ

不思議な力が宿った声を持つ少女。失踪した母親を捜す旅の途中でマイトと出会い、行動を共にするようになる。

同胞を狩る危険分子

ターゲットなのになぜか気になる

カルロの妹。カルロに対し強い憧れがあり、兄のためと自らを戦場に駆り立てている。

ターゲット

母を捜すため同行

ゲイツ

軍の対サイキッカー用サイボーグだったが、カルロに改造されノアの兵士として復活。

改造

大切な妹

兄以上の存在

マイト

突如として現れ、辻斬りのようにサイキッカーを狙う少年。サイキッカーを狩るという使命以外、過去の記憶を失っている。

利用しようとしている

ターゲット

謎の危険分子

対立

カルロ

サイキッカーのための理想郷を作る為、キース無きノアをまとめあげた。

ガデス

新生ノアに所属していたが、同胞を裏切って軍サイキッカー部隊に傭兵として参加。彼は常に戦いを求めている。

刹　那

自ら人工サイキッカー計画に志願し、ウォンによって改造された人工サイキッカー第1号。サイキッカーをライバル視している。

ノアを脱走した危険分子

気に入らない

俺の方が強い

ウェンディー

ノア本部の爆発で生き別れになったバーンとエミリオ、そして姉を捜している。

玄　信

全てのサイキッカーを敵と見なし退魔行脚を続けている。

捜している

エミリオ

軍サイキッカー部隊

サイキッカーである自分を嫌っているような気弱な少年だったが、ノア崩壊後、軍の研究所に幽閉され、別人のように冷酷に…。

CONTINUE TO REPORT!!

プレイヤーがそれぞれ心に描く風景と心にグッとくるビジュアル、あります

Real Sound

リアルサウンド　～風のリグレット～

生まれ変わった『リグレット』の気になる中身にグイッと迫る!

——サターン版からの移植にあたって、いろいろ変更した部分がありますよね。

飯野　ディスク枚数が2枚になったり価格が安くなったりしてますが、大きな違いはビジュアルが入ることです。このビジュアルはカメラマンの稲越功一さんの写真を使用しています。

——なぜ稲越さんに?

飯野　脚本の坂元裕二の一声ですね。もう本当にピッタリなんですよ。かなりグッときます。

——ビジュアルは風景だけで、人物などは入ってない?

飯野　人物を入れてしまうと雰囲気が壊れちゃうんでね。プレイヤーのイメージを妨げることだけは絶対にしたくなかったので、全て風景写真です。最終的な枚数は決まってませんが、200枚前後の写真が入ります。

——今回使っている写真は『リアルサウンド』用に撮影したものになるんですか。

飯野　そうではないんですけどね。今までに稲越さんが撮影したポジを1000枚位借りてきて、全部僕が見て選びました。いろいろな風景が見られると思いますが、まぁ、実際は窓から見える景色だと思って、あまり気にしないでプレイして下さい（笑）。

——このままの風景写真だけ?この映像に文字とかCGを載せたりとか?

飯野　しません。ただの窓（笑）。もちろんこのまんまです。

——その映像は、物語にリンクしたものになるんですよね。

飯野　リンクしていないランダムイメージモードとリンクしているストーリーイメージモードの2つのモードを作りました。ただ、両方入れるかどうか悩んでいます。僕はランダムの方が好きなんですよ。物語では台風だけど、画面はポカポカ陽気（笑）。これが結構いいんですよ。

——でも最初は画面のないブラックスクリーンモードで遊んで欲

INTERVIEW with KENJI ENO

Photo:KOUICHI INAKOSHI

プロフィール　：稲越功一。'41年岐阜県高山市生まれ。'70年にフリーランスカメラマンとして（有）イエローを設立。以後、多数の写真集、ビデオなどを出版制作。'80年に講談社出版文化賞を受賞。

ビジュアルモード画面公開!!

映像のない、音声だけで物語を進めていくアドベンチャーゲーム…、とはサターンまでのこと。ズラッと並んだ風景写真を見てもらえば分かるとおり、ドリキャスでは映像と音声の両方でストーリーを楽しむことができる。この他にも新要素は盛り沢山。となれば登場してもらいましょう。飯野さ〜ん!!

DC	3月11日発売予定 4800円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	2枚（初回のみ『D2』体験板付き）
		複数プレイ	1人用
発売元	ワープ	データセーブ	4・プレイデータ
開発元	ワープ	対応周辺機器等	ビジュアルメモリ・内蔵モデム・ぷるぷるぱっく
ジャンル	アドベンチャー	現在の開発状況	80%（1月22日現在）

しいんですよね。

飯野　それはありますね。やっぱり、基本的には画面を見てプレイして欲しくないんですよ。だから部屋の窓の一部として風景が見えるとか、写真集を開きながらとか、海とか山で小説を読んでる、みたいな感覚が欲しくて、この様なビジュアルを選択したんです。たまにポッと見てへーなんていうぐらいに感じてくれれば僕は満足なんですよ。

——ただ、写真を使用した時のグラフィックって、クオリティの面で不安があるんですが…。

飯野　それは僕たちも最初に考えました。今までゲーム機から写真を出力すると、どうしても色が潰れたり、にじんだりしてたでしょ。ドリームキャストでもなかなか綺麗に出力できなかったんですけど、秘密の技術を使うことでクリアしました（笑）。『風のリグレット』では640 ×480 ドットで出力しています。今までのゲームの4倍の面積で、それをダイレクトに出力しているんで、めちゃくちゃ綺麗なんです。このクオリティなら、アイドルとかの写真集を出してもOKだよね。出せば売れると思うんだけどなぁ（笑）。

ビジュアルメモリ&通信完全対応!!

——その他に新しいモードはないんですか。

飯野　オートプレイのモードを付けました。ただし、ゲームが1回エンディングまで行かないとだめですけど。

——自分がプレイした物語をもう一度楽しめる?

飯野　それだとオートリプレイ。これは選択肢もコンピュータがオ

インタビューはまだ続く!!

⇧⇨とにかく美しいビジュアル（風景写真）が満載。実際ワープでプレイした時は、画面クオリティの高さに驚いたほど。サウンドもサターン版のときよりも、微妙ではあるが確実に良くなっていたと感じた

ートに選んで行くオートプレイです。基本的にランダムで。つまり、このモードを始めたら物語を聞いているだけになります。オートリプレイって作るのは楽だし簡単なんだけど、それより新しい試みをしてみた方が面白いでしょ。それに、これはサターン版を発売した後に、ユーザーから入れて欲しいって要望が強かったんです。

——このモードだと、完全にドラマCDになりますが…。

飯野　そうなります。思ってた以上にインタラクティブ拒否っていう人がいたんですよね。一度ハッピーエンドに行ったのに、わざわざ悪い方の選択をしたくない、もっと極端な例だと、自分で選択したくないっていう人もいました。ドリームキャストになってディスクの交換も1回だけになるし、試みとしても面白いし、付けてみました。試しに僕もやってみたけど、予想外の展開になって楽しかったです。

——ビジュアルメモリを使った展開もあるんですよね。

飯野　これはビジュメム（ビジュアルメモリ）ゲームって言うんですけど、一度エンディングを迎えてる人しか遊べないんです。本編に直接関係するものではない、ちょっとしたオマケって感じかな。まだ内容は秘密です。楽しみにしていて下さい。

もう1つネットワークを使った展開もあります。使い方を2つ考えてて、1つは一度クリアした人のみが参加できるホームページ。これはサターン版の時に、『リアルサウンド』のホームページが結構盛り上がってたこともあり、ユーザーからの反応を期待してます。このゲームは映画と同じで、プレイ後に盛り上がる要素が多いんですよ。それにサターン版の時とはネットワーク環境が全然違って、アクセスも簡単にできますから。インターネットには格好の素材（ゲーム）だと思ってます。もう1つは今悩んでて…。

——『ソニックAD』みたいに、ビジュアルメモリにダウンロードするタイプのものとか？

飯野　う〜ん…。どうなるか分かりませんが、サービス内容に関しては発売後を楽しみにしていて下さい（笑）。

——お話が増えるとか？

飯野　いえ、ネットワークは本編と直接関係ないものにします。でも、プレイ後は盛り上がりそうでしょ。みなさん必ずネットワークにつないで下さいね。

——ドリームキャストになってサウンドはどうなんですか。

飯野　もちろんドリームキャスト自体の性能が高いので、良くなるのは間違いありません。だけど、元々音のクオリティが高い作品なので、劇的に変わるってことは無いです。性能のいいアンプやスピーカーにつなげれば分かり易くなるかもしれないけど、テレビで聞くとさほど、ね。ただ、ドリームキャストのサウンドに関してはかなり研究しました。『リアルサウンド』と同等のサウンドが『D2』でも聞けますよ。

⬅物語は分岐を繰り返し、複数のエンディングへ。物語は初恋の記憶に関する恋愛がテーマだ

もはやオマケじゃない『D2』体験版の中身

——初回版限定には『D2』の体験版が付きますよね。

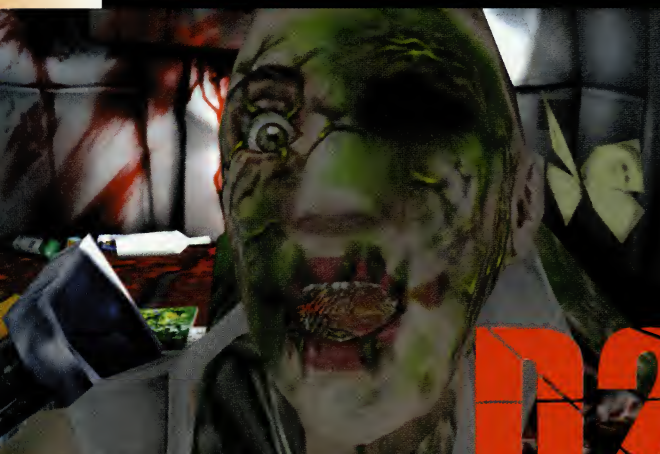
飯野　最初は軽い気持ちのオマケだったんですけど、無料で付けるのが惜しいぐらいのボリュームになってしまいました（笑）。まず新しくなったオープニングが見られる「オープニングムービー」。キンバリーやパーカーのシーンが入って、これでほぼ完成です。物語の導入として、いい雰囲気に仕上がりました。いろいろ謎も散らばっているので、何度でも好きなだけ見返して下さい（笑）。

——「ファーストシーン」とい

⬅こちらはオープニングムービーからの映像。飛行機内にキンバリーとパーカーのカットが追加されている

恐怖感が倍増した『D2』最新映像公開!!

⬅ぐえ、画面の質感がアップして、スチュワーデスの不気味さも2倍増し…。この戦闘を体験するためには覚悟が必要

最近音沙汰の無かった『D2』の最新映像を入手。これらの映像は『風のリグレット』初回限定版に付く体験版からのものだが、以前のものより格段にクオリティアップしているのが分かる。本編の開発も急ピッチで進んでいるようだ。現在音声の収録も半分が終わり、2月上旬に残りの収録が開始されるという。ただし、編集部ではどんなに早くても発売は夏頃だと予測しているのだが…。発売が遅れている原因の1つに、DCのライブラリや開発ツールに不十分な点が多いことも挙げられる。これはワープだけではなく、各ソフトハウスが抱えている共通の悩み。セガの早急な対応に期待したい。

D2-SHOCK!-

このビジュアルは窓から見える風景 気にせずじっくり物語を楽しんでほしい

うのは？

飯野　オープニングの後の続きですね。そこからゲームの本編に入ります。具体的にはローラとキンバリーが居る山小屋に男（テロリストA）が入ってくるシーン。ここから全てリアルタイムです。

——ムービーとリアルタイムになったときのクオリティに差がないか心配ですが…。

飯野　ムービーとリアルタイムのギャップを感じないデキに仕上がってきてるので、満足してもらえると思うし、自信もあります。モンスターのスピーディで、意外な動きが表現できていい感じです。かなりグロいんですけど（笑）。これを体験してもらえれば心配も吹き飛ぶと思いますよ。

本編ではこの後に、部屋の中の操作が可能になります。本当はここで部屋の中の操作が体験できる予定でしたが、今ちょっと悩んでまして…。このため体験版では部屋の中の操作ができません。ただ、雪山などの外と建物などの中では操作方法がちょっと違ってくる予定です。外の尺度と建物の中ではあまりにもスケールが違いますから。その辺は本編でお楽しみ下さい。ちなみに、部屋の中は炎がゆらめいてたり、窓の外には雪が降ってたり、キンバリーは自由に部屋の中を動いてたりするんです。とりあえず操作自体は簡単なので、すぐに慣れると思います。

次に、ゲームショウでは映像だけ公開した「スチュワーデスバトル」です。これは本編でも初めて体験することになるボス戦で、体験版では唯一戦闘が楽しめます。もちろん戦闘前のイベントも挿入しました。ポリゴン数が増えてたり絵の雰囲気も変えているので、ゲームショウの時よりも遙かに良くなっています。

——ゲームショウで見たときは、関節などの微妙な隙間が気になりましたが…。

飯野　それに関しては、まだ技術開発の段階でして、いろいろ悩んでいます。関節を埋めるといいこともあるけど悪いこともいっぱいある。滑らかにすることで処理が重くなるし、動きにも影響が出てくる。でも見た感じは綺麗…。とりあえず体験版はゲームショウの時と変わらないです。製品版では変わるかもしれないけどね。

それからスノーモービルの試乗ができる「スノーモービルテストドライブ」もあります。僕はちゃんとドリフトしたり、遠心力が感じられるドライブゲームが好きなんですけど、このスノーモービルはそれが感じられるように作ってあります。これは、前と後ろに重心を設定してあるかどうかなんですけどね。これをちゃんとプログラムしとかないと、軽い感じの擬似ドリフトになっちゃうんですよ。

——そうならないように、この部分には気を配ってあると。

飯野　ドリフトが決まった時は特に爽快ですよ。これはマシンがスノーモービルなので、80キロぐらいしかスピードは出ないんですけど、下が雪なんでかなり滑ります。なので気を抜くとコケます。これだけでかなり遊べますよ。

体験版では、コーンを8つ倒して、タイムを競うタイムアタックができるようになっているので、ぜひ遊んで下さい。コースも本編の流用ではなく、試乗用に作ったオリジナルのもので、スノーモービルプレイランドみたいなマップを用意しました。車種（初心者用）のセレクトまで出来るんです。実はまだ他にもいろいろと…。

体験版の完成度UP その真相に迫る!?

飯野　『風のリグレット』の発売が延びた時間を利用して（?）予定していなかった、様々な要素を体験版に盛り込みました。

——体験版の完成度がアップしていると（笑）。

飯野　案の定、やりすぎて苦労してるんですが（笑）。まず「サウンドファイル」として、6曲の試聴ができるようになりました。これは、すでに発売されている音楽CD『D2-sketches-』からのものです。あと、これは完全にオマケですが、タイトル画面で『D2』のロゴをグルグル回していじることもできます。これは去年の『D2』制作発表会で僕がやったものとほぼ同じものです。

——体験版を遊んでおくと、本編で何かいいことがある？

飯野　秘密のデータセーブができる「シークレットデータセーブ」を付けたんですよ。ビジュアルメモリに「あるデータ」をセーブしておくと、将来本編でいいことがあるかも…。でも、そんなに凄いことにはしない予定です。だって『D2』本編しか買わない人の方が圧倒的に多いだろうから、そんなに差は付けませんよ。あくまで、オマケですから。ボリューム有りすぎのサービス満点ですけど。それに初回限定版だけだし。しかも受注が少ないんで、予約しないと買えない可能性が高いんですよ。セガのBBSでは噂で「○万本しかないんですって」とか書かれたんですけど、その時点ではそれより少なかったりして（笑）。とにかく欲しい人は予約しといた方がいいと思います。マジで。

➡以前紹介したオープニングムービーと比べても遜色ないデキ。これがリアルタイムで動く!!

➡一部のテレビで放送されたファーストシーン。凄いことになってました。キンバリーの口にモンスターの触手が…。ギャー

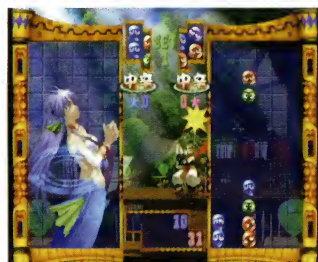
CONTINUE REPORT!!

体験版をプレイして判明した対戦モードの詳細

シリーズ4作めとなる『ぷよぷよ～ん』。今まで不明だった対戦モードの詳細も、サンプルROMをプレイすることで大部分が判明した。ここでは、対戦モードをじっくりと解説することで、その魅力に迫っていきたい。

⇧前作以上にヒートする『ぷよぷよ～ん』対戦モード

対戦キャラは全部で16人（？）

対戦モードの「ふたりでぷよぷよ」でセレクトできるキャラは現在確認できるところ16人。「スケルトン－T」や「ドラコ」など、シリーズを通してお馴染みのぷよキャラのほか、今回初登場の新キャラ「チコ」の姿も見える。なお、今作から対戦前の難易度設定に、従来までの「ぷよ色数」変更に加えて「連鎖補正」の項目を追加。連鎖のとき相手に落とすおじゃまぷよの数を調整できる。

⇧16人の中から好きなキャラから選んで対戦ができる

⇧対戦前に色数変更や連鎖補正などの難易度調整ができる

基本システムは『通』＋α

システム面では、前作『SUN』にあった「太陽ぷよ」が消滅し、通常の「相殺」や「全消し」などはそのまま残している。そのため、一見シリーズ2作めの『通』に戻った印象を受ける。ただし、代わりに各キャラごとに「特技」という異なる技を使えるようになったのが今作の大きな特徴だ。この特技によって対戦キャラの差別化が図られ、より多様な対戦プレイが可能になっている。

新要素「特技」

⇧セリリの特技「なかよくしてね」。同色のぷよとくっついていない色ぷよを、隣接したぷよと同じ色にする

⇧敵の連鎖を、味方の連鎖で打ち消すシステム。「太陽ぷよ」による「日輪相殺」はなくなっている

⇧画面上のすべてのぷよを消すこと。ボーナスとして相手の全列に5個のおじゃまぷよを送り込める

よりダイナミックになった対戦モードを紹介!!

いよいよサンプルROMが編集部へ到着。そこで、今回はテストプレイで確認した新要素のほか、ゲームのベースとなる対戦プレイについて詳しく解説していこう。

DC	3月4日発売予定 5800円（税別）
発売元	セガ
開発元	コンパイル
ジャンル	パズル
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	最大4人同時
データセーブ	6・プレイデータ
対応周辺機器等	アーケードスティック・ぷるぷるパック
現在の開発状況	90％（1月20日現在）

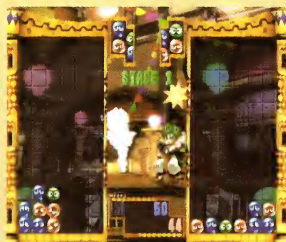
今度はバトル!?　格ゲーチックな連鎖の攻防

今作では、ビジュアル面でも変更が加えられている。まず、連鎖のときのキャラのアクションがそれ。前作までは、連鎖のたびにフィールドのバックにカットインが入っていたが、今作からは画面中央のちびキャラたちが格闘ゲームよろしく相手を攻撃するのだ。各キャラの連鎖時のアクションは従来のシリーズ同様7連鎖まで。そのうち、アルルとドラコの連鎖攻撃を下に示したので見て欲しい。

⬆ウィッチの5連鎖攻撃。画面の中央にいるキャラの動きに注目

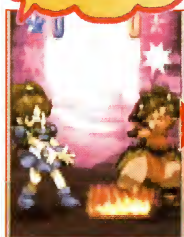
⬆こちらも連鎖を組んで反撃。敵のおじゃまぷよを食い止める

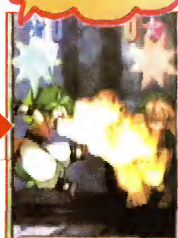
特技を駆使して一発逆転を狙え!!

今作から登場する各キャラの特技。これまで、ドラコ、セリリ、ウィッチ、アルルなどの特技が確認されている。残りのキャラは現在調整中だが、『ぷよぷよ』の醍醐味である連鎖をパワーアップさせるものがほとんどだとか。

⬆ストーリーモードで特技無しのアルルも対戦では使用可能

アルルの特技。その名も…

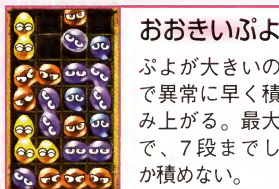
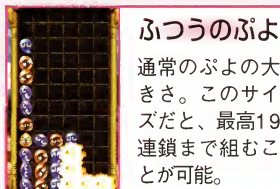
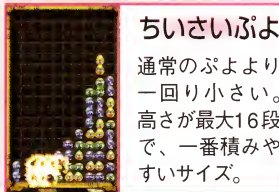
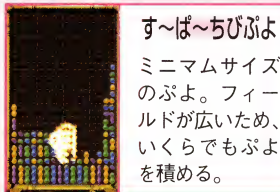
⬆逆さに読むと…。相手のおじゃまぷよを一定時間止めることができる

アルルの連鎖攻撃

アルルの連鎖攻撃のときの掛け声は、シリーズを通しておなじみの6パターン。今作から、飛んだり跳ねたりの派手なアクション付きで披露してくれる。

ドラコの連鎖攻撃

アルルの「自称」ライバル、ドラコの連鎖攻撃のアクションパターンはまんま格闘ゲームのノリ。連鎖時の掛け声と同様、攻撃重視のキャラの特徴をうかがわせる。

「とこぷよ」は、サイズの違う4つのモード

毎度おなじみ、ひたすらぷよを消していく「とことんぷよぷよ」モードは4作めでも健在。今作では、最初からぷよの大きさを4段階で変える事ができるのが特徴。中でも特に注目したいのが、「す～ぱ～ちびぷよ」サイズ。フィールドが大きく、ぷよがこれ以上ないくらいに小さいため、いくらでも連鎖を組めるのだ。そのため、理論上では100連鎖まで出すことが可能だとか。100連鎖できるかどうかは別にして、どこまで連鎖ができるかチャレンジしてみるのもいいかも…。

⬆「す～ぱ～ちびぷよ」では100連鎖以上組める。高解像度のDCだから、小さいぷよでもはっきり見えてる

おおきいぷよ
ぷよが大きいので異常に早く積み上がる。最大で、7段までしか積めない。

ふつうのぷよ
通常のぷよの大きさ。このサイズだと、最高19連鎖まで組むことが可能。

ちいさいぷよ
通常のぷよより一回り小さい。高さが最大16段で、一番積みやすいサイズ。

す～ぱ～ちびぷよ
ミニマムサイズのぷよ。フィールドが広いため、いくらでもぷよを積める。

CONTINUE TO REPORT!!

DCオリジナル要素と収録される曲が判明!!

pop'n music ポップンミュージック™

リズムに合わせて軽快にボタンを叩いていく、業務用のポップなゲームがドリームキャストに登場。基本システムに加え、移植版のオリジナル要素や収録される曲目などを徹底検証していくぞ！

DC	2月25日発売予定 4800円（税別）
発売元	コナミ
開発元	KCE横浜
ジャンル	その他
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
データセーブ	9・プレイデータ
対応周辺機器等	ポップンコントローラ、アーケードスティック、ぷるぷるパック
現在の開発状況	100%

音とポップ君にあわせて、9つのボタンを叩こう

画面の上から次々に落ちてくるポップ君（だ円形の音符）に合わせてボタンを叩くと、ボタンに設定された音が流れて、メロディが完成する。うまく演奏できれば、画面の下にあるメーターが少しずつ増えていくぞ。これを繰り返して、曲の演奏が終了したときにメーターがGOODゾーンに達していれば、ステージクリアだ。

ライバルキャラが「おじゃま」で妨害

ここに表示されるライバルキャラは、順調に演奏を続けていると、突然「おじゃま」で妨害してくる。妨害のタイプは、ハートマークや炎などで画面を覆ってポップ君を隠すタイプと、ポップ君が落ちてくるラインを途中で変えてしまうタイプの2種類がある。

画面が見えにくくなっても負けるな

ポップ君がバーを通る瞬間に叩け

ボタンを叩くベストタイミングは、ポップ君のラインが赤いバーに重なった一瞬だけ。このタイミングで叩けば、画面にGREATと表示される。また、ベストではなくてもポップ君のラインがバーと重なっていれば、GOODと表示されて成功となるぞ。このほかの場合は失敗となり、画面にはBADと表示される。

ベストタイミング。メーターが満タンのときは「FEVER！」と表示

少しズレたときに叩いた場合。メーター増加量はあまり多くない

完全にズレたり、押さなかった場合。メーターが激減してしまう

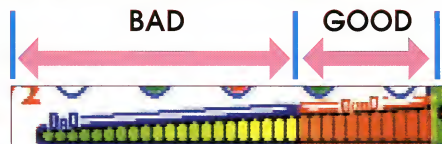
プレイによるリアクション

ここにはプレイヤーキャラが表示され、演奏によってグラフィックが変化する。通常は軽やかにステップを踏んでいるが、GOODやGREATでボタンを叩くと、喜んでダンスが激しくなるぞ。さらに、FEVERでボタンを叩くと、体を1回転させるなどのアクションを見せてくれる。逆にBADでボタンを叩くと、キャラがガックリとしてしまうのだ。

成功

失敗

ミュージック終了までGOODゾーンをキープ

GREATやGOODのタイミングでボタンを叩くと、このメーターが増えていく。演奏終了時に、メーターがGOODゾーンに達していればクリアだ。

家庭用ならではのオリジナル要素で楽しさ倍増

ドリームキャスト版には、業務用にはなかったモードや機能がいくつか追加されている。家庭用だからこそできる親切設計になっており、初めてプレイする人でも手軽にゲームを楽しめるのだ。

トレーニングでひたすら練習

ゲームモードで一度でもチャレンジしたことがある曲は、トレーニングモードで何回でも練習できるようになる。トレーニングモードでは曲のスピードを自由に調整できるので、テンポが速い曲でもゆっくりと練習できるぞ。また、演奏を始めるフレーズを選択することも可能で、苦手な部分だけを集中して練習できる。

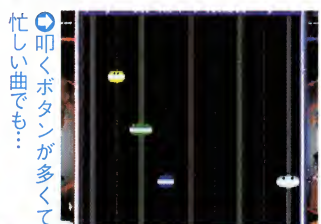
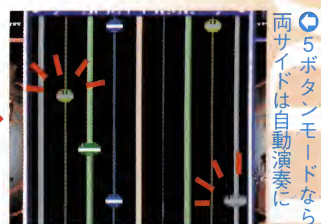
スピード調整

⇧0(ふつう)から64(遅い)の65段階にスピードを調整できる

フレーズ選択

⇧演奏したい部分だけを指定して、練習を繰り返すことができるのだ

ボタンを減らして難曲にチャレンジ

通常は9つのボタンを使って演奏するが、使用するボタンを減らすこともできるぞ。7ボタンモードでは画面両端の白のラインが自動演奏になり、5ボタンモードでは白に加えて黄色のラインも自動演奏になる。難しい曲でも、これらのモードなら演奏が楽になるので、最初は使うボタンを減らしてゲームに少しずつ慣れていこう。

⇧叩くボタンが多くて忙しい曲でも…

⇧5ボタンモードなら両サイドは自動演奏に

好みの操作環境でプレイ

特製のポップンコントローラを使えば、業務用の雰囲気を楽しめるし、多人数プレイもラクラク。ふつうのコントローラでも、多くの操作タイプが用意されていて、プレイしやすいようにボタンを設定することもできるため、十分な演奏が可能だ。アーケードスティックにも対応しているので、好みのスタイルでプレイできるぞ。

アーケードから全曲収録！ ちゃんと隠し曲もあるぞ

収録される音楽は、右で紹介している業務用の通常曲12ジャンルと、隠し曲2ジャンル。これに加えて、家庭用オリジナル曲もいくつか追加される予定だ。なお、曲のジャンルごとにライバルキャラが設定されており、演奏中に多彩なアクションを見せてくれる。

隠し曲とは？

業務用には、ある特定の条件を満たすことで出現する2つの隠し曲が用意されていた。ジャンル名は、ボーナストラックとレイヴ。ボーナストラックはポップスに似た感じの曲で、レイヴは同社の『ビートマニア』に収録されていた曲だ。

⇧ボーナストラックのサナエちゃんはリエちゃんと双子？

POPS
キュートな渋谷系ポップスで挑んでくるのは、姿もキュートなリエちゃん

RAP
ジャムおじさんは、ポップなラップで軽快なダンスを披露。実は日本人だ

DANCE
軽快なダンスナンバーにのって踊るのは、キュートでセクシーなジュディ

REGGAE
オリビアは、ジャマイカ出身のお嬢様。オシャレなレゲエで優雅に踊るよ

LATIN
弾ける情熱のリズム、ラテン。熱い血をたぎらせて、ドン・モミーが舞う

J-TEKNO
速いテンポのテクノビート。意外とワイルドな性格のショルキーが相手だ

ANIME HERO
スーパーロボット、ギャンブラーZのテーマソングで神風トオルが燃える

DISCO QUEEN
踊れるキューティディスコ。スタイル抜群のパリの美女、シャメルが相手

FANTASY
小さな恐竜ディノは、ファンタジックなおとぎの国のメロディーが大好き

TECHNO
ロシア製ハイテクお手伝いロボのクラフトは、明るく楽しいテクノで勝負

SPY
チャーリーはイギリスのスパイで、曲もスパイ映画のようにスリリングだ

DISCO KING
多くの女性ファンを持つバンブーは、ファンキーなディスコビートで踊る

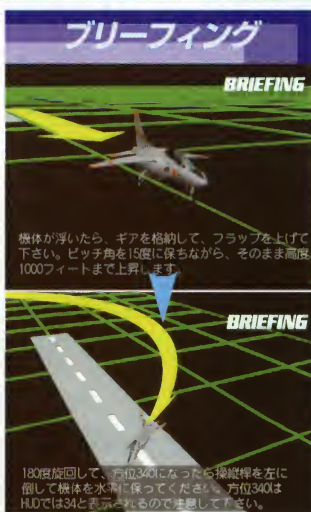
エアロダンシング フューチャリング ブルーインパルス

DC	3月4日発売予定 5800円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	4人同時
発売元	CRI	データセーブ	ブロック数未定・プレイデータ
開発元	CRI	対応周辺機器等	ぷるぷるぱっく
ジャンル	フライトシミュレーション	現在の開発状況	80%（1月29日現在）

今回は、ゲームのベースとなる「ブルーインパルスミッションモード」（以下B.I.M.）の全貌を明らかにしていく。今まで未公開だったブリーフィング、デブリーフィングのプレイ画面をまじえ、B.I.M.をクリアするまでの流れを紹介するぞ。

ブルーインパルスミシヨン B.I.M.のクリアまでをプレイ画面で再現

B.I.M.の基本的な流れは、飛行の打ち合わせをするブリーフィング、実際に飛行機を操縦するフライト、飛行後に自分のフライトを分析・評価するデブリーフィングの3行程からなる。ミッションの内容は、基本的な操縦から始まって、次第に難易度の高いアクロバティックな飛行になっていく。

⇧今回使用する機体は、現ブルーインパルス機であるT−4。写真はブルーインパルス仕様のペイント

ブリーフィング

最初に、フライト内容の説明が、ムービーとともに表示される。パイロットはここで、フライトイメージを頭に叩き込んでおかなくてはならない。

フライト

ブリーフィングで指示された内容にそって、飛行機を正確に操縦する。高度、進入角度、機体の速度などすべての条件を満たしながら機体を飛ばすのだ。

デブリーフィング

フライト終了後に、リプレイ画面と同時に自分のフライトへの評価が下される。ここで高得点をマークすれば、次のステップへ進むことができる。

シェイプUPガールズ 梶原真弓さんがキミを優しくナビゲートする

『エアロ〜』と『バギーヒート』の2タイトルでシェイプUPガールズの梶原真弓さんが声の出演をする。『エアロ〜』での役どころはトレーニングモードの管制官「桑島まりあ」。プレイヤーに厳しくもやさしく戦闘機の操作を教えてくれるのだ。今回の取材では梶原さん自身がゲームを初プレイ、見事な腕前を披露していた。「まりあの説明をとばさずにちゃんと聞いてくださいね」とのことだ。

⇦⇧当日はポスターの撮影が行われた。元気な梶原さんにぴったりの2タイトルだね

DC	4月1日発売予定 5800円（税別）
発売元	CRI
開発元	CRI
ジャンル	レース
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
データセーブ	ブロック数未定・プレイデータ、環境設定
対応周辺機器等	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく
現在の開発状況	55%（1月29日現在）

『バギーヒート』の舞台は、大自然が生んだ過酷なオフロードコース。今回はいままでに紹介された4コースに続いて、一面雪に包まれた「ロシア」コースが登場。

初公開 5番目のコースは極寒の大地・ロシアが舞台

エジプトの砂漠やナスカ高原など、世界各地の名所をあしらったオフロードコースを転戦する『バギーヒート』。今回新たに公開されたコースは、一年中大地を雪に包まれた極寒の大地・ロシアだ。

このコースの最大の特徴は、画面を見て分かるように「雪」。雪の深さにハンドルを取られたり、タイヤがスリップするなど、車体制御の難しさは他の追随を許さない。

このコースにはライバルカーの他にも「雪」という強敵がいるのだ

永遠の凍土にエキゾーストノートが響く!

バンクのキツい局面を、フルスピードで走り抜けるハンドル操作をミスれば前方のログハウスに激突だ

真っ白な新雪を4つのタイヤで踏みしめる。タイヤが雪に埋もれている様子がわかる

まさに辺り一面が雪だらけ。白という色の美しさが映える

公開済みコースにも名場面が続々と

ここでは、既に公開されているコースの中から2コースの新着画面を紹介しよう。初級者向けコースの「USA」は、公道、海岸線、洞窟が入り交じった変化の激しいコース。「ペルー」は、次々と眼前に現れるマヤ文明の遺跡が美しいコースだ。

一般道路から直接海岸線へ進入。熱～い砂浜が待っているぜ

古代文明の繁栄を思わせる壁画。でも目を奪われている暇はない

その他画面から判明した新要素

着々と完成へ向かっている本作だが、今回も新着画面からいくつかの新要素が発覚。これでよりバギーレースらしくなった？

オートマモードが追加

自車のトランスミッションに、オートマチックを選択できることが判明。初めはコレで慣れる？

トリッキーなアクションが可能?

前輪を高々と上げてウィリー走行をするプレイヤーバギー。本作ではテクニック次第でこんなトリッキーな走行もできる？　早いタイムを叩き出すだけが、レースの醍醐味じゃあないぜ！

CONTINUE TO REPORT!! ZOKUHOU!!

完成間近!! サターン版オリジナルの要素をあまさず放出

フレンズ ～青春の輝き～

発売日も決まり、着々と発売に向けての準備が整いつつある『フレンズ』。今回は、サターン版での変更点を中心に、キャラ同士の人間関係、各ヒロインに関するエピソードなどを披露していこう。さらに、スペシャルディスクの最新情報も紹介!!

SS	4月8日発売予定 7200円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	2枚
		複数プレイ	1人用
発売元	NECインターチャネル	データセーブ	ブロック数未定・プレイデータ
開発元	NECインターチャネル／スタック	対応周辺機器等	1M／4M拡張RAMカートリッジ
ジャンル	アドベンチャー	現在の開発状況	99%（1月22日現在）

発売日 4月8日 決定記念!! サターン版新規オリジナルCGを大公開

まずは、発売を心待ちにしている人たちに朗報。移植の発表から長い期間を経てついに『フレンズ』の発売日が決定したのだ。頃は春真っ盛りの4月8日。それまで待ちきれない読者のために、NECインターチャネルより新しいサターン版オリジナル画像を拝借してきた。これを眺めて発売日までに心慰めてくれい!!

スワンレイク湖畔にて、主人公と瑞穂のツーショット。夕焼け空に映える2人の横顔

泣き出してしまったみどりを慰める洋介。2人の間に優しい時間が流れる

心配そうに進の顔をのぞき込む静香。これは、意外な取り合わせ!?

大幅改良でよりドラマティックになった サターン版の恋愛システム

サターン版の大きな改良点は、パソコン版よりさらに各キャラのエピソードや人間性を深く掘り下げていること。たとえば、パソコン版では、主人公以外の男性キャラと女の子との関係はあまりストーリー上には出てこない。しかしサターン版では、右図のように、主人公以外の男性キャラも女の子たちとの仲が進展していくのだ。

⬆ときには友人同士、恋愛がらみで軋轢を生じることも…

サターン版の恋愛システム

スタート		ゲーム中	エンディング
男子A	アプローチ→	女の子A	男子A♥女の子A
主人公	アプローチ→	女の子B	主人公♥女の子B
男子B	アプローチ→	女の子C	男子B♥女の子C

『フレンズ』登場人物相関表

元テニス部女子

真琴　鮎　静香　瑞穂　みどり

反感　あこがれ　親友　でも…　初恋の人　ワケ有り？　好き？　後ろめたさ　元カレカノ　未練

うっとうしい!!　でも…　追っかけ　中学時代に片想い　ヤキモキ　幼なじみ　無関心　憎まれ口　？？？

不二男　主人公　進　洋介　竜助

元テニス部男子

犬猿の仲らしい…

東京の大学生ってカッコいい♥　猛烈アタック♥　好き(LIKE)　先輩・後輩　好き(LOVE)

その他…

桃子　深雪　夏奈子

若い子たちっていいわね…　たじたじ…　意に介せず　恋敵!?　アドバイス

『フレンズ』の複雑な人間関係

この相関表は、『フレンズ』の登場人物の関係を端的に示したものだ。ただし、実は表に見えない部分で、各キャラは、嫉妬や友情、恋愛などと言った感情の中で葛藤している。こうした、登場人物の表に出ない微妙な関係は、シナリオが進んでいくにつれて次第に明らかになっていくぞ。

サターン版でより深く描かれる8人のヒロインの恋模様

このゲームでは、それぞれの女の子に恋愛に関するエピソードが用意されている。女の子たちが思い描く恋愛観は8人8様。どの女の子も恋愛に関して悩みを抱えている。ここでは、そのエピソードをほんの少しだけ紐解いていこう。なお、今回女の子たちの浴衣姿もサービスカットとして全員分掲載しておこう。

小早川　瑞穂　MIZUHO KOBAYAKAWA

青空が夜空になる瞬間……ううん。変わっていく姿って……一度も見たことない

瑞穂が主人公とスワンレイクの夕日を見ながら言ったセリフ。心の中に問題を抱えたまま同窓会に出席した瑞穂。事情を知らない主人公は戸惑うばかりだったが、このセリフを聞いた瞬間、彼女に少しだけ近づけたような気がした。

⬆小屋の中で瑞穂と2人きりに
➡病気でふせっている瑞穂も可愛いね

若林　鮎　AYU WAKABAYASHI

ずっと……側に……いるよ……。

主人公の幼なじみの鮎。今までお互い異性として意識したことがなかったが、今度の同窓会で関係に進展が…。しかし、そこは朴念仁な主人公のこと。さんざんヤキモキさせられたあげく、ようやく言わせたプロポーズに対する返事が上の彼女のセリフ。短い言葉にあふれる想いが詰まっている。

⬆乳しぼりにトライする鮎。スカートの中、見えてるってば…
➡2人の想いがようやく通じ合った瞬間の印象的なシーン

秋山みどり　MIDORI AKIYAMA

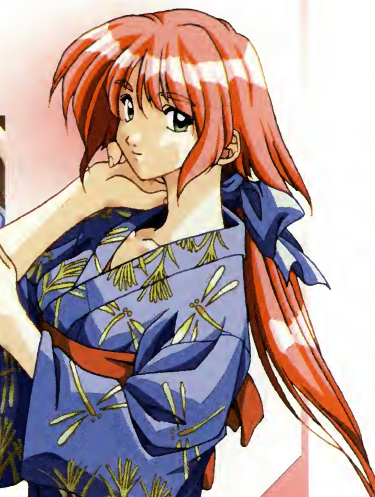
今も、過去も、全部含めて、人を好きになる事ができる？

中学を卒業したあとの瑞穂に何があったかを主人公に話すみどり。そのうえで、主人公に対して聞いたセリフがコレ。このセリフ、はたして本当に瑞穂のことを聞いているのだろうか？　ひょっとして、中学時代に洋介と別れた過去を持つみどり自身のことを聞いているのかも知れない…。

➡洋介との関係を吹っ切り、主人公の胸に飛び込めるか？

緒方　静香　SHIZUKA OGATA

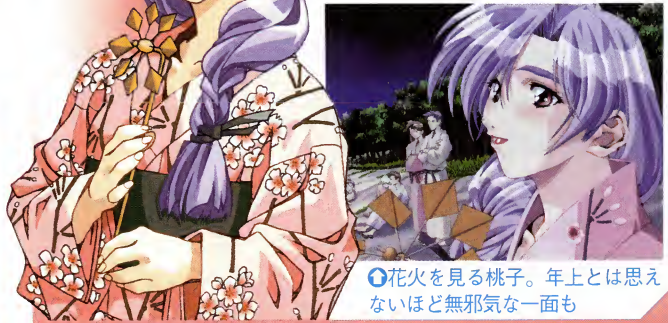
みんなに謝りたくて今回の同窓会に参加した静香。大人びていてどこか近寄り難い雰囲気を持つ彼女だが、話してみると意外と寂しがり屋であることがわかる。進には強烈な嫌みを言われているが、それでも怒ったそぶりを見せないのは不思議。ひょっとして、当人たちにしかわからない事情があるのかも知れない。

⬆酒場でロデオマシーンに挑戦する静香。ミニスカートなので、目のやり場に困ってしまう

狩野　真琴 MAKOTO KANOU

中学時代、おとなしく目立たなかった真琴が、いまや売れっ子のモデル。モデルになるきっかけが、追っかけ男の不二男だというのは意外だ。不二男のことを嫌がっていても、いなくなるとそれはそれで寂しいのかも。

⬆不二男から逃れるため、真琴に「一緒にいて」と頼まれる

青木　桃子 MOMOKO AOKI

過去に悲しい出来事があり、星降里のペンションで働くようになった桃子。しかし、主人公と会話を重ねていくうちに徐々に心を開いていく。主人公の女性に対する包容力が試される。

⬆花火を見る桃子。年上とは思えないほど無邪気な一面も

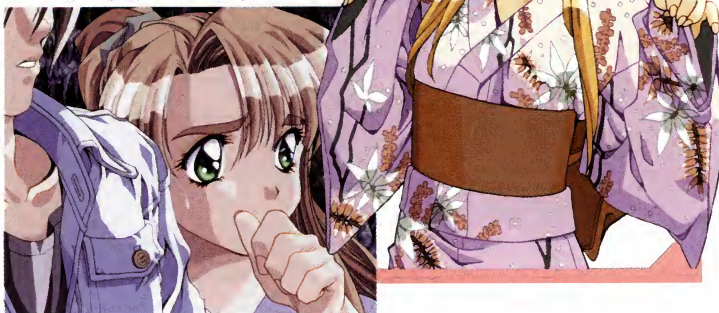
佐伯　夏奈子 KANAKO SAEKI

竜助に首ったけの彼女。しかし、竜助の夏奈子に対する態度は今一つ煮え切らない。そのうち、深雪というライバルも現れて心傷めることに…。

⬆遊園地で主人公とデート

村田　深雪 MIYUKI MURATA

都会の男性にあこがれる彼女。積極的で、思ったことを即実行しないと気がすまない。これを可愛いと見るかワガママと見るかで、男としての器量が問われる。

⬇鍾乳洞でおびえる深雪、こういう所はやっぱり女の子

内容充実 スペシャルディスクの最新情報

以前発表された３つのモード以外、新たに初回限定で４つめのモード『デジタル原画集』がスペシャルディスクに追加されている。また、注目のオリジナルCDドラマだが、なんと『リアルサウンド』風の音だけのインタラクティブドラマであることが判明した。詳細については、以下に示したとおり。いよいよ、この春の発売日が待ち遠しくなってくる。

初回特典　デジタル原画集

初回生産分限定のスペシャル特典は水谷とおる氏のデジタル原画集。プレイ中に見ることができたビジュアルの原画が鑑賞できる。

⬅水谷とおる氏が描いた原画をじっくりと堪能できる

インタラクティブドラマ「青春のつぶやき」

サターンオリジナルのサウンドドラマ。ストーリーの分岐点で、方向ボタンの左右で選択肢を選び、Aで決定すると次のセリフをしゃべってストーリーが進んでいくインタラクティブ方式になっている。物語のあらすじは、糸目のストーカーこと鞍掛不二男が、真琴の水着撮影のスタジオを目指しマネージャーの仕掛けた妨害を突破していくというもの。

ゲーム画面（真っ暗）

ドーベルマンが出た!!

どうする？　不二男!!

選択

左 奥の手を使うでしゅ

右 怖いから帰るでしゅ

⬅愛する真琴しゃんに会うために、不二男がスタジオ目指して快進撃を続けていく冒険活劇!?

CONTINUE TO REPORT!! ZOKUHOU!!

ステージ途中までのボスキャラ公開！

Dungeons & Dragons® COLLECTION

ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション

今回は途中までのステージ内容と各ボスキャラを紹介。選択肢によって進行ルートやボスキャラが変わるぞ。

SS	3月4日発売予定	対象年齢	全年齢
	5800円（4MRAM同梱版7800円）	ディスク枚数	2枚
		複数プレイ	2人同時
発売元	カプコン	データセーブ	7・プレイデータ
開発元	カプコン	対応周辺機器等	4M拡張RAM（「シャドー オーバー ミスタラ」のみ）
ジャンル	アクション	現在の開発状況	100%

タワー オブ ドゥーム™
邪悪な影、セーブルタワーのデイモス

プレイヤーキャラは4人の中から選択。セーブルタワーの最上階にいるデイモスを倒す事が目的だ。

ステージ1

旅をするプレイヤーたちの前から悲鳴が！　隊商の荷物を奪い返すかどうかの選択肢がある。

オウガリーダー

⬆どちらの選択肢でもコイツが登場する

ステージ2

首都ダロキンを目指していると兵士が倒れており、皆がモンスターに襲われたという。街に知らせに行くか、自ら助けに行くか。

マンティコア

ディスプレイサービースト

⬆選択肢によってボスが変化する。突進するマンティコアか幻を作るビーストが相手だ

ステージ3

酒場でくつろいでいると1人の使者が。コーウィンに会うため、アセノスの街まで来てほしいという。船に乗って街を目指しているとモンスターが襲ってきた！

トロルリーダー

⬆1回倒しても復活してくる。でも味方兵士の火炎攻撃により、あっ気なく燃え尽きてしまうのだった

ステージ4

アセノスの街に着いた一行。コーウィンは、「ドラゴンが隊商を襲って困っている。沼地へおもむいて退治してほしい」という。

ブラックドラゴン

⬆空を飛び、火炎を吐いてくる。中盤ではかなりの強敵になるだろう

シャドー オーバー ミスタラ™
2年後、戦いの舞台はグラントリ公国へ

前作の2年後が舞台となり、プレイヤーキャラは6人に増えた。アイテムやマジックの選択がやりやすくなり、特殊技が追加された。

ステージ1～2

冒険を求めてグラントリ公国を目指す一行の前にまたもや悲鳴が！　一路トリスタン村に急ぐ。

ウォーマシン

⬆コボルトたちが押す戦車が突進してくる。でも最後はあっ気なく…

ステージ3

砦に到着した一行はモンスターを操る謎の敵の存在を知り、グラントリ公国に知らせに行く。

マンスコルピオン

⬆大サソリは石化光線を放ち、上の人間は巨大ブーメランカマを投げてくる

ステージ4

グラントリ公国に着いた一行は、シャドーエルフの様子を探りに飛行船でラフィールトンを目指す。

ハーピー

⬆周りのシャドーエルフがうっとうしい。自らは羽を投げてくる

ステージ5

飛行船は墜落し、偶然にもシャドーエルフの本拠地に降り立った。腐海を行くか、街で情報を得るか。

ビホルダー

オウガマスターブラザーズ

⬅⬇選択肢によりステージボスが変わる

絶好調 ソフト購入に役立つポイントレビュー

ソフトウエア SOFTWARE インプレッション IMPRESSION

1月28日 発売予定ソフト

年末商戦と年度末の狭間ということで、今回は1タイトルのみと寂しい陣容。だがその1本は『ソニック』に続くキラータイトル『セガラリー2』!! ドリームキャストの浮沈を左右する大物ソフト、そのデキはいかに?

レビュアー紹介

ゲームの好みは人それぞれ。それぞれの趣味・嗜好によって、レビュー内容も大きく変わってくる。まずは各レビュアーを紹介しておこう。

加藤政樹 SLG好きの自称辛口レビュアー。DC牽引ソフトの大穴『ぐるぐる温泉』に大期待。通信対戦、チャットは絶対に面白いはず。テストプレイの時はぜひ声をかけてください、瓜生さん。協力は惜しみません!

山口康弘 今回のレビューは『セガラリー2』ただ1本…でも、数本分の価値はある。遊んだ感想を一言で言うなら、ディ・モールト(非常に)良いぞ!って感じ。サーバ使用料が無料のうちに、通信対戦しまくるつもり。

青木智彦 3度目の正直で遂に発売!!の下のタイトル。いや〜面白いっすよマジで。でも、俺はどちらかというとデイトナ派。『セガラリー2』がこれだもん。『デイトナ2』も+αの完全移植に期待してます、セガさん。

セガラリー2

●発売日/1月28日
●価格(税別)/5800円
●発売元/セガ ●開発元/セガ
●ジャンル/レース ●対象年齢/全年齢
●ディスク枚数/1枚
●複数プレイ/2人同時(通信対戦時のみ4人同時)
●データセーブ/81・プレイデータ
●対応周辺機器等/レーシングコントローラ

業務用で人気の『セガラリー2』が+αで完全移植 (P6で紹介)

移植に関してはオリジナル以上 通信対戦もこれなら文句なし!!

業務用をそれほどやり込んでいないが、その移植のクオリティの高さは、プレイしてすぐに肌で感じることができた。発売日の延期は伊達じゃなかったよ。これならかなり長い期間遊べるね。でやっぱり一番の注目が通信対戦。一足早く他の出版社と通信対戦したけど、時間を忘れるほどハマりました。それとやはりチャット。DC版『セガラリー2』のクオリティの良さもあるが、一つのゲームを通してコミュニケーションを取り合って遊ぶことの素晴らしさを、改めて認識しました。DCユーザーなら買い。初心者も一緒になって楽しもう。そしたら俺も…。
(青木:🕘20時間)

電話代を完全に忘れて 通信対戦で遊びまくります

この完成度を見せられては、もう小さな不満点など吹き飛んでしまうでしょう。グラフィック的には何の問題もなし。業務用以上の部分もあり、DCの底力を見た感じ。気になる操作感覚だが、車ごとの特徴も完璧といっていいほど再現されているので、業務用と同じ感覚でプレイできた。そして目玉の通信対戦。4人同時は想像以上に楽しく遊べる。前後のチャットでのコミュニケーションも楽しいしね。これほど対戦が楽しく感じたのは久しぶり。オリジナル要素も多く長く遊べる。間違いなく買いだ。 (山口:🕘22時間)

得点の根拠は?

●レーシングコントローラでプレイすれば満点ということで。(青木)
●小さな不満はあるが、1点減点するほどではなかったので。(山口)
●とにかく美しい、操作性良し、通信対戦も良し。これぞ未来基準のレースゲーム。 (加藤:🕘6時間)

ただいまやり込み中	レースは少し自信アリます	『ラリー』よりも『デイトナ』派
青木 9	山口 10	加藤 9

レビュアー座談会 雑感 Impression!!

青木 今号はお待ちかね『セガラリー2』が登場。座談会もこれに絞っていきましょうか!
加藤 絞るもなにも、これ1タイトルしかないだろうが!!
山口 この展開、昔見たような…。

これぞ「未来基準」のレース『セガラリー2』

青木 移植度は完璧ですね。
山口 細かいところまで見ると、看板がないとか、逃げる人のタイミングが違うとかあるけど…。
加藤 タイヤが丸くないとか。それで完璧じゃないって言う人もいるだろうけど、ゲーム性には関係ないからね。業務用と比べたら業務用の方がいいに決まってるんだから。
青木 でもグラフィックに関しては、解像度がいいのか、パッと見DC版の方がきれいに見えますよ。
山口 久々に画面見ただけで感動したね。プレイヤーの後ろに人垣ができたのも久しぶりだったし。
青木 新コースはどうです?
山口 14コース増えたけど、どれも面白いね。よくまとまってるよ。
加藤 とにかく、完全にPSを超えた!と言えるな。現状、家庭用のレースゲームでは最高峰だろ。

いろいろ文句も出るけど やっぱり楽しい通信対戦

加藤 通信対戦は、現時点ではまだちょっと厳しい面があるかな。敵車の動きがカクカクしてたり。発売までにもっと良くなるだろうけど。
山口 フレーム数が落ちるからね。通信環境によっても違うでしょう。
加藤 業務用の対戦を想像するとダメだね。あくまで別ものの対戦レースと思った方がいいかも。
青木 でも、なんだかんだ言っても4人で対戦すると楽しいんですよ。発売前なんで他編集部の人と対戦したんですけど、チャットでもみんな文句言ったあと「でもやっぱり楽しい」ってなりますからね。
加藤 そう、あとチャットの会話が楽しいんだよ。ただ、会話するにはキーボードが必須!
青木 コントローラだと『ドラクエ』の復活の呪文入れてるみたいですからね。ちと高くつくけど、レーシングコントローラとキーボードを並べて楽しみましょう!!

アーケード・ヒッツ・ナウ

ARCADE HITS NOW

来月のAOUショウでは、また何か大きなタイトルがたくさん出そうな雰囲気。いや出るんですよ実際。アレとかアレとか……。

あの最強の4人が帰ってきた！

スパイクアウト ファイナルエディション

セガAM11研／稼動中

あの『スパイクアウト』に待望のニューバージョン登場！　各ステージやエネミーの動きもリニューアルされ、おまけに新規のボーナスゲームまで追加。1コインで2時間遊べた人も全くのビギナーも、生まれ変わったこのファイナルエディションに挑戦すべし！

新しいアドバタイズ。前作のファンにも嬉しいサービスが一杯だ

新ステージ1.「スパイカーズキャンプ」

今回のファイナルエディションでは新しいステージが2つ追加され、計5ステージ40エリアにボリュームアップ。全体のステージ構成も変更され、このスパイカーズキャンプが第1ステージになった。キャンプというだけあり、屋外には拾って武器に使えるアイテムが一杯。もちろん新アイテムも色々登場するぞ。またよりストーリー性を楽しめるように、ステージ1をクリアしたあとに全体のストーリーに係わってくる敵組織、「インフェルノ」のボスが登場するストーリーアドバタイズデモが流れるようになっている。

新アイテムのタイヤ。しかしデカい

背後のヘリには誰が乗っているのか？

新ステージ2.「造船所」

2つ目の新ステージがこの造船所ステージだ。造船所という場所柄か、ここにも武器になりそうなアイテムが多そうだ。ちなみに旧ステージも、分岐ポイントが増えたり背景演出が変更になっていたり（雨が降ったり）と、ほとんど別物と言ってもいいくらい手が加えられているので、色々注意して見てみよう。全40エリアはダテじゃないのだ。

コンボの締めはやはり背後投げ

威力は前作と同じなので御安心を

バケツの水をかけるとピヨる

新モード、ラッシュモード搭載

コイン投入後4ボタンを同時に押しながらスタートすると、3分間で何人の敵を倒せるかを競う、ラッシュモードがプレイできる。これは言うまでもなく、ファイナルエディションオリジナルのモード。クリア後には倒した敵の数や、1人の敵に対して決めた最大コンボ数が表示される。このゲーム、一度始めるとうまい人はなかなか終わらないのだが、短い時間でサクッと遊びたいというような人にはこのラッシュモードがオススメと言ったところ。

コンボの限界に挑戦しよう！

新シチュエーションを多数追加

ゲーム中の新要素をいくつか紹介。まずコンティニュー時にキャラの再選択が可能に。そして新アイテムの追加。またアピールコマンドが状況に応じて変化する。2人プレイ以上でエリアクリア時に入力すると…。

敵にバケツをかぶせられてピンチに！

ゲート開けは人に任せて「センキュー！」

3つのボーナスステージ追加

ステージの合間にミニゲーム的なボーナスステージがいくつか追加された。ここではそのうち2つを紹介しよう。ひとつはラッシュモードと同じく制限時間内に多数の敵を倒すもの。もう一つは敵をバットでかっ飛ばす、見た目にも楽しい内容だ。チャージのレベルがポイント。

倒した敵の数に応じて、ボーナススコアが加算

スペシャルアタックは使い放題だ

青空に飛んでゆけ！　妙に笑えるバッティングのボーナスゲーム

バッティングは一発勝負なので熱い

　※画面写真は開発中のものです。

渋い世界観と派手なアクションに大期待!

ZOMBIE ZONE (ゾンビゾーン)

セガAM1研/近日稼動

そろそろゲーム全体の完成度が見えてきそうな『ゾンビゾーン』。『刑事2』以来久々に楽しめそうなアクションものだけに、なるべく早い登場を期待したいところだ。今回はまだ発売前なのでシステム面などの細かい説明はできないが、このゲームの魅力である演出の面白さをポイントごとに紹介しよう。発売までもう少し待て!

⬆史上初、ゾンビに四の字をかける男、毒島。しかもこの格好は…

3つボタンで多彩なアクションを展開

このゲームは8方向レバーにガード、L攻撃(パンチ)、R攻撃(キック&銃)の3ボタンでプレイする。ガードは受けるダメージを軽減。カーソルの表示された敵に向けてRボタンを押すと銃を撃つ。接近してL攻撃連打でコンビネーション。またL攻撃を1発当てたあとボタンを押し続けると、強力なチャージ攻撃が出せるようになる。

⬆銃には弾数制限があるが、敵を倒すと出てくるマガジンを拾うことで補充できる

⬇L攻撃後は色んな攻撃が。この辺はまた次号以降で解説しよう

2人同時プレイでより白熱!

このゲームでは2人同時プレイが可能。1人より2人がいいさという訳で、協力してゾンビの群れに立ち向かっていこう。2人プレイでのメリットは敵を一方向に集中させられること。1人が囮になって敵を1ヵ所にまとめ、もう1人が挟み打ちする形でまとめて倒す戦法は、定番ながらこのゲームでもかなり有効だ。ちなみに片方が倒された後ほうっておくと、ちょっと面白い演出が見られるぞ。

➡敵を個別に担当するのが2人プレイの基本

⬆自分が危ない時は仲間を盾にするのも基本

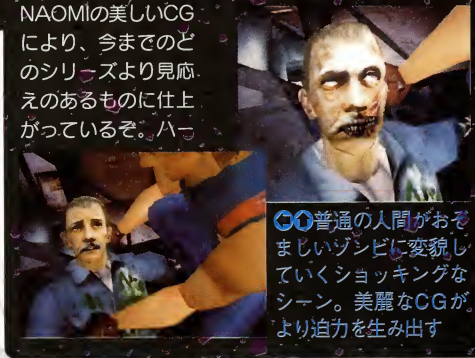
今度のゾンビは手強い!

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』の世界観を踏襲しているため、ゲーム中のエネミーはすべてゾンビ。ただし今回はアクションゲームなのでゾンビたちもなかなか手強い。銃は撃つわ毒液は吐くわ協力攻撃をしてくるわで、始終気が抜けない。ボスもそれぞれ個性的だ。

➡マシンガンを撃ってくるゾンビ。動きは遅い

⬆とにかくインパクトのあるボスキャラたち

映画のような演出が満載!

『HOD』シリーズの伝統とも言える、映画のワンシーンのようなドラマティックな演出。この作品では、NAOMIの美しいCGにより、今までのどのシリーズより見応えのあるものに仕上がっているぞ。ハードなバックストーリーと相まって、とにかく先の展開を見たいと思わせる、そんなシーンが盛り沢山なのだ。

⬅⬆普通の人間がおぞましいゾンビに変貌していくショッキングなシーン。美麗なCGがより迫力を生み出す

詳細なスコアデータをバッチリ掲載

L.A.MACHINEGUNS

セガAM3研／稼動中

弾数無限のマシンガンを乱射するのが快感なこのゲーム。普段は気に留める余裕もないスコア関係にちょっと目を転じてみると、実はかなりマニアックな要素が多いのだ。特に今回はチェーンコンボという新要素があるため、『ガンブレードN.Y』のようにとにかく撃てばいい訳ではないのだ。このゲーム、実は緻密なパターンゲームの顔もあるのではなかろうか？

基本得点1 チェーンコンボシステム等

『L.A.M』のゲーム中にはチェーンコンボというシステムが存在するのは承知の通り。これは**「敵を連続で倒していくことで、基本点に掛かる得点倍率がアップしていくシステム」**で、その倍率は照準横の数字で確認できる。表示の上限は50倍だが、実際はそれ以降も倍率は加算されていく。破壊できる物（内部的にも）を約2秒間撃たないと照準内のゲージが消えて倍率がリセットされてしまうので、これをいかにうまくつなげていくかが高得点のカギになる。

チェーンコンボランク表

RANK S……25コンボ以上
RANK A……20～24コンボ
RANK B……15～19コンボ
RANK C……10～15コンボ
RANK D……5～9コンボ
RANK E……1～4コンボ

ゲージを維持できる物を知っておくことが重要

各エネミー＆兵器類の基本得点算出法

ゲーム中に登場する敵にはそれぞれ基本得点が設定されており、破壊時にその基本点に倍率を掛けた数字が獲得スコアとなる。また右下の表中の射撃得点というのは、1発ヒットするごとに得られるいわゆる撃ち込み点のことだ。

またゲーム中で最も多く出現する人型のエネミーには、独特の計算法が用いられている。まず射撃得点に関して。通常は10点なのだが、ダメージモーション中は20・30・40と上昇し蓄積される。そして爆発時にこの蓄積された点数の合計と、破壊点を合計した数値が総スコアとして加算されることになる。例えば人型エネミーに5発撃ち込んで倒した場合の計算式は10＋20＋30＋40＋50＋（10＋20＋30＋40＋50＋100）＝400となる。チェーンコンボが持続している場合なら、これをX倍した数値が人型エネミー1体に対するスコアとなるのだ。ちなみに初弾が頭部にヒットした場合は一撃破壊扱いとなり、特別に500点入る。

またエネミーの持つ銃を落とさせた場合21点が入り、それ以降の連続ヒットが20点ずつになる。落とした武器は配置物扱いだ。

武器を落とす敵は結構多い。1人になったら意識的に狙っていこう

敵種類	破壊得点	射撃得点
人型エネミー	100	10
エアバイク	200	20
水上バイク	200	10
フライングプラットフォーム	200	10
砲台（エネミー有）	400	200
巨大空母砲塔（大）	2000	30
〃（中）	2400	60
〃（小）	3000	100
戦車	4000	なし
ヘリ	1000	なし
装甲車	1000	なし
列車設置砲（下）	500	なし
〃（横）	300	なし

何はともあれチェーンが要だ

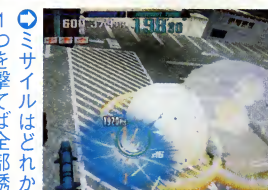
誘爆で倒した場合

ミサイルなどの爆発に巻き込んで人型エネミーを倒した場合、（残りHP×10）＋破壊得点＝基本得点という、通常とは全く別の計算式でスコアが加算される。このHPは内部的な数値なので目で確認することはできないが、例えば残りHPが5のエネミーを誘爆で破壊した場合、（5×10）＋100＝150点が基本得点となる。もちろんチェーンの倍率は掛かるが普通に倒す方がよい。

誘爆自体のダメージはそこそこだが…

ステージ配置物の基本破壊得点

地上にある車や木箱などの破壊可能物は、実は射撃得点が入っていない（赤い車は例外）。また破壊不可能な物は逆の扱いになっている。これらはチェーンコンボの継続のためにも利用できるぞ。

ミサイルはどれか1つを撃てば全部誘爆するぞ

設置物	破壊得点	射撃得点	設置物	破壊得点	射撃得点
ドラム缶	100	なし	ゴミ箱	なし	47
コンテナ（木箱）	80	なし	灰皿	なし	37
民間車	50	なし	ポスト	なし	37
バス	100	なし	ベンチ	なし	66
赤い車（st.1）	500	10	ジュラルミンケース	なし	66
ミサイル（st.1）	120	なし	タル	なし	88
高射砲（st.2）	200	なし	消火栓	なし	107

基本得点2 ペナルティ&ボススコア

ステージ1の大統領、ステージ2の警官、ステージ3の民間人、ステージ4の作業員。ゲーム中にはこれだけの非戦闘員が登場する。誤って彼らを撃った場合ペナルティとして、現在の得点から5000点がマイナスされる。通常は1発しか当たらないが大統領は不死身なので、1発ごとに5000点マイナスされる。なおこれらの非戦闘員もチェーンコンボ継続の条件に入っているので、5000点マイナスを覚悟のうえでゲージを回復させることも一応は可能。

⬆画面内に敵がいない時は、心を鬼にして民間人を撃つしかない

⬆大統領を連続で撃つと物凄いマイナスに。注意すべし

基本4ステージボスのスコア設定

各ステージの最後にはボスキャラが登場するが、これらにも個別の破壊得点と、射撃得点が設定されている。なお、複数のパーツで構成されているボスはそれらにも個別のスコアがあるので、全て破壊しておくようにしたい。なおステージ2のアルカトラズボスは、ボスでありながら通常の人型エネミーと同じ得点計算方式になっている。連続ヒットもどんどん上昇するので、結果的に得られる点に関しては他のボスと大差ない。

ロサンゼルス(St.1)　射撃得点 11

本体……………………10000
左右エンジン部……各2000
多弾頭ミサイルケース……100

アルカトラズ(St.2)　射撃得点 10

本体……100

ラスベガス(St.3)　射撃得点 11

各戦車本体……各6000

ロサンゼルス(St.4)　射撃得点 11

ボディ（本体）………5000
左右アーム…………各1000
左右ミサイルポッド…各1000
ドリルミサイルケース……10

まとめ ステージクリアボーナス

ステージクリア時にはそのステージ内で得たスコアの他に下の5つのボーナスがプラスされ、その合計が全体のスコアとなる。4と5のペナルティは注意すればいいとして、ハイスコアを狙うなら2と3の項目を重要視しなければならないのは言うまでもない。

❶ミッションクリアボーナス…10000(コンプリート時)
❷タイムボーナス…………残り時間×1000
❸MAX CHAIN ボーナス…最大チェーンコンボ数×5000
❹ダメージペナルティ……❶～❸の合計点の(ダメージ数×5)%を減算
❺誤射ペナルティ………❶～❸の合計点の(誤射数×10)%を減算

いかにチェーンをつなぐパターンを作るのか?

このゲームでハイスコアを狙うには、チェーンコンボをつなげるパターンをいかにうまく作るかにかかっている。エネミーは早く倒すほど補充されるので、1体でも多く出現させてチェーンを引き延ばそう。またカメラワークによっては画面内に敵がいなくなる場合があるが、こんな時は車や箱などを撃って時間稼ぎをしよう。またステージ1の空中戦のように画面の動きが目まぐるしい場所では、一気に撃ち切るのではなく1発ずつ当ててチェーンをつなぐというように、ポイントによってパターンを変えることも必要になるだろう。地上物に関しては撃つべき物と場所をパターン化することが重要。これらの対象を正確に狙い撃てるようになればスコアアップは確実。

➡ゲージを維持できる物を決めておこう

AM3研3大アイテムプレゼント

好評稼動中の『L.A.MACHINEGUNS』、そして『マジカル・トロッコ・アドベンチャー』の店頭用ポスターをそれぞれ5名にプレゼント。デザイン的に好対象なこの2枚。メカニカル&ファンタジー、君の部屋にはどっちのポスターが似合うかな? プレゼントの希望者はP137のあて先の「AM3研プレゼント係」まで応募しよう。応募締め切りは2月10日の消印分まで。当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせて頂きます。

➡カッコいい&かわいいポスターをそれぞれ5名ずつプレゼントだ

BM正統進化系、ここに参上!

beat mania Ⅱ DX

コナミ／近日稼動

BMフリークの皆さん、ついに待望のタイトルが登場します。今やゲーマーに限らず知らぬ者のない『beat mania』シリーズの真の意味での上位機種。よりマニアックなプレイヤーのためのBMが、この『beat maniaⅡDX』なのだ。どこが違うかと言えばまずその筐体。40インチのワイドモニターを筆頭に、5種類のエフェクターとフェーダー、そして足元には振動バスシェーカーという贅沢さ。基本的なゲームシステムは今までのシリーズを踏襲しているが、いかにも上位機種と思わせる点が一つ。画面を見ても分かるように、鍵盤が7つになったのだ。よりマニアックなプレイが要求されそうだ。ゲームモードは4keys、5keys、7keys、エキスパートの4つ。各モードごとに使う鍵盤の数が違うのがまたマニアックだ。エキスパートはインターネットランキングにも対応しているので、より熱いプレイが楽しめそうだ。

⬇モニターの画像は写真を取り込んで加工したもの。今までよりグッとアダルトな雰囲気になったようだ

⬆グルーヴメーターなどの基本的な要素は今までの物と同じだ

⬅7鍵盤になったことでより正確でクールなプレイが要求される。どこまでついて行けるか

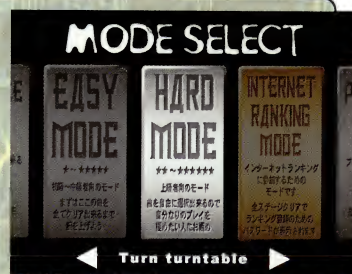
➡これが筐体の外観。昨年のAMショウに参考出展されていたので、見た人も多いだろう

⬅前作の曲もいくつか収録されるがゲーム中のメインの曲は、NYレコーディングによる新曲

⬆ゲームモードは4つから選択可能。まずは練習モードで7鍵盤に慣れておくといいだろう

⬆クラブっぽいビジュアルが、不思議なトリップ感を醸しだす

beatmania complete MIX

前3作の集大成、それがこの『コンプリートミックス』だ。今回は書き下ろし4曲を含めた全39曲を用意。新要素としてスコアが2倍になる「光るGREAT」も追加されたぞ。また新規に「インターネットランキングモード」を搭載。クリア後に表示されるパスワードをEメールでコナミあてに送付し、全国ランキングを競うという内容だ。全5ステージでGREAT以外の判定を出すとゲージが減り、なくなった時点で強制的に終了という、完全に初心者お断りの上級者向けモード。一度挑戦してみては？

⬆新たに「インターネットランキングモード」が追加された

⬅これがクリア後のパスワード画面。ちなみにダブル

 ※画面写真は開発中のものです。

コナミサウンドシミュレーション最新作

ギターフリークス

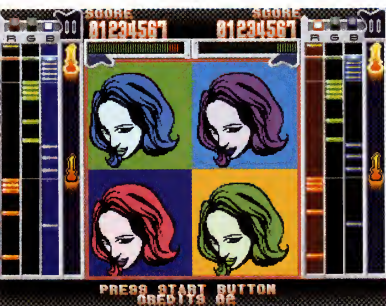
コナミ／近日稼動

ネックボタン(RGB)　ピッキングレバー

こいつで奏でろ!

DJ、ダンスと続いたコナミのサウンドシミュレーションゲームの最新作は何とギター！　となると次は何がくるかな…という憶測はおいといて、この『ギターフリークス』の説明に移ろう。画面を見て分かるように、基本的には今までのサウンドシミュレーション物と同じシステムだ。このゲームではRGB3つのネックボタンとピッキングレバーを入力に使う。これを画面の表示に従って正確に入力すれば良い。画面の中に「ギターを立てて…」という指示があるところを見ると、ギャラリーへのアピール度も要求されるのか？　ちなみに3種類のエフェクターでギターの音色を調節できたりするぞ。

⬆ゲームプレイデモ。よく見よう

⬆ゲームモードはプラクティス、ノーマル、エキスパートの3種類。それぞれ画面の雰囲気も違っている

⬆曲のジャンルはハードロックやヘビーメタル、ファンクなど。楽曲は約12曲が入る予定らしい

⬆ネックボタンをタイミング良く押すことでコンボは増加していくぞ

⬆モニターのイラストも一種独特な雰囲気　なんか版画の世界みたい

8100 6 COMBO COOL ギターを立てて弾け!! 待ってろ! CREDITS: 3

⬆ギターを立てる？　要するにここでキメポーズを取れと？

⬆ゲームシステム自体はすでにお馴染みのものなので少しプレイすればすぐに慣れるはず。ギャラリーにアピールするプレイで、皆の注目を集めよう

ダンスダンスレボリューションに2nd MIXが登場

ハマる人は本当に異様にハマっている（らしい）『ダンスダンスレボリューション（以後DDR）』に、早くも2ndMIXが登場。「まだ全部クリアしてないのに〜」という人も、この際だからこっちに乗り換えちゃいましょう。この『DDR 2ndMIX』では前作同様「Dancemania（インターコードジャパン／東芝EMI）」からの楽曲をメインとした27曲を収録。そのうち16曲はすべて新曲だ。基本的にシステムで前作と大きく異なる点はない。1人用で極めるもよし、仲間とステップバトルでテクニックを競うもよし。存分に楽しむべし。

2人のダンステクニックを競え STEP BATTLE!! STEP BATTLE How To Play

⬆対戦は見ている方も一体になって盛り上がれるモードだ

⬆君のセンスが導くままに、ステップを踏み続けよう

⬆前作の曲もいいけど、やっぱり新曲でプレイしよう！

ドリームキャスト関連の最新情報満載！ ニュース ウェーブ

News Wave

すべてのゲームユーザーに捧げるゲーム関連・最新情報コーナー。今回もイベントからグッズまで寒さを吹き飛ばすアツ～イ話題がてんこもり。見逃すと結構ソンするかもね。

TOPIC ソフトラインナップも充実！ 3月19日に発売！「ネオジオポケットカラー」

SNK「ネオジオポケットカラー」の発売日がついに3月19日（金）に決定した。予価は8900円（税別）。液晶画面はSNKが独自に開発した反射型TFTを採用、4096色中146色まで同時表示が可能だ。ちなみに従来のネオジオポケット専用ソフトでも擬似カラーで楽しめる。本体カラーはプラチナシルバーやクリスタルホワイトなど6色。別売予定の専用アダプターで接続すると、ドリームキャストと連携できるのだ。

また、本体と同時に「ワイヤレスコミュニケーションユニット」（仮称）の発売も決定。これにより、無線を使っての対戦が可能。価格は未定となっている。

さて、気になる同時発売タイトルは『キング・オブ・ファイターズR-2』や『DIVE ALERT』など、バラエティに富んだ15タイトルが予定されている（下表参照）。それ以外にもカプコンやデータイースト、キッド、ウエップシステムといったおなじみのゲームメーカーがパートナー企業として開発を表明しており、今後の展開が期待されるところだ。

⬆16ビットCPUにより高速処理化が可能。美麗なグラフィックなのだ

⬆最大64台での通信対戦も可能な「ワイヤレス～」

⬆ドリームキャストとの連携にも期待の高まる『キング・オブ～』。

メーカー	タイトル	ジャンル	メーカー	タイトル	ジャンル
SNK	キング・オブ・ファイターズR-2	格闘	ダイナ	ネオ・ドラゴンズワイルド（仮称）	テーブル
	ベースボールスターズ カラーVer（仮称）	スポーツ		ネオ・チェリーマスター カラーVer（仮称）	テーブル
ADK	通信四人打ち どこでも麻雀	テーブル		ネオ・21（仮称）	テーブル
	将棋の達人・カラーVer（仮称）	テーブル		ネオ・ダービーチャンプ（仮称）	競馬予想
	ザ・プロ野球（仮称）	スポーツ		ネオ・ミステリーボーナス（仮称）	テーブル
夢工房	ポケットテニス2（仮称）	スポーツ		ネオ・パカラ（仮称）	テーブル
	つなげてポン！2（仮称）	パズル	サクノス	DIVE ALERT（ダイヴ・アラート）	シミュレーション
			タイトー／SNK	パズルボブル ミニ	パズル

※価格は『キング・オブ～』が4800円（税別・予価）のほかは未定。

お得な2大キャンペーン！

ネオジオポケットカラーの発売を記念して2つのキャンペーンが実施される。この機会にぜひ。

①ネオジオポケットカラーが発売される3月19日は、奇しくもSNKのテーマパーク「ネオジオワールド東京ベイサイド」（東京お台場「パレットタウン」内）のオープン日にあたる。そこで、これを記念してネオジオポケットカラーの初回出荷分にはネオジオワールド東京ベイサイドの入場招待券が付いてくる。

②発売日に先駆けて、全国約70ヵ所のゲームショップでネオジオポケットカラー店頭キャンペーンが実施されることになった。期間中は『キング・オブ・ファイターズR−2』で遊べるほか、体験者にはネオジオワールド東京ベイサイドの招待券もプレゼント。期間は3月14日（日）まで。実施店舗など、詳しい情報は下記の連絡先へ。

問い合わせ先☎06-6339-0110（SNKサービスセンター）

※ 受付時間9：00～17：00（土、日、祝日および時間外はテー

EVENT 通信で豪華プレミアムグッズをGET！ 『セガラリー2』ネットワークランキング大会実施！

待ちに待った『セガラリー2』の発売を記念してネットワークランキング大会が実施されることになった。開催期間は2月1日（月）午前5：00～3月1日（月）午前5：00まで。優秀な成績を収めた参加者には豪華プレミアムグッズがプレゼントされるのだ。参加要綱など詳細については右表のとおり。参加方法に関しては、①『セガラリー2』の「Records」モードでパスワードを確認。②インターネットの「セガラリーCOM」にアクセス。③表示にしたがってパスワードを入力すればいいのだ。ランキングの結果については「セガラリーホームページ」に随時掲載される。また、プレゼントの発送方法についてはセガから入賞者にメールで連絡が届くとのこと。腕に覚えのある方は試してみたらいかが？

⬆ずいぶん心待ちにしていただけに、プレイの喜びもひとしおだね

実施期間 2月1日（月）午前5：00～3月1日（月）午前5：00まで

〈週間ランキング〉

毎週月曜日午前5時～翌週月曜日午前5時までの間でランキングを集計し、上位3名には豪華プレミアムグッズをプレゼントする（期間中4回実施）。

1位 セガラリー2特製マグライト　**2位** セガラリー2特製ポスター
3位 セガラリー2特製ステッカー

〈月間ランキング〉

大会期間中の月間ランキングを集計し、プレミアムグッズをプレゼント。

1位 セガラリー2特製腕時計　**2位** ビジュアルメモリ
3位 セガラリー2特製キャップ

参加要綱

・ 使用する車は業務用に登場した8車種
（三菱ランサーエボリューションV、スバル インプレッサWRC'97、ランチア ストラトスHF、プジョー306MAXI、フォード エスコートWRC、トヨタ カローラWRC、ランチア デルタHF、トヨタ セリカ GT-FOUR）。
・ タイムは「Championship」モードの4コースすべてを走破したトータルタイムで競うものとする。

セガラリーCOM http://www.segarally.com/
問い合わせ先 ☎0120-258254（ドリームキャストサポートセンター）

 ※『キング・オブ・ファイターズR-2』の画面は開発中のものです。

TOPIC 専用つりコントローラも登場!! つりの博覧会で『GetBass』が体験できる!!

今春の発売が予定されている『GetBass』だが、東京と大阪で行われる2つのつりのイベントにおいて、業務用とドリームキャスト版、そして専用つりコントローラがいち早く体験できることになった。特にドリームキャスト用『GetBass』体験版と専用つりコントローラは初お目見えとなるだけに、この機会は見逃せないね。

⬆初公開の専用つりコントローラ。価格など詳細に関しては追って紹介する

'99国際つり博
／'99 JAPAN INTERNATIONAL SPORTFISHING EXHIBITION
会　場　東京ビッグサイト　☎03-5530-1111（代）
日　時　1月30日（土）、31日（日）　9：00～17：00
入場料　1000円（税込）　※ただし中学生以下は無料
※試遊台は名光通信社ブース内に設置

第36回 '99フィッシングショーOSAKA
会　場　インテックス大阪　☎06-6612-8800
日　時　2月6日（土）9：00～17：00　7日（日）9：00～16：00
入場料　大人／1000円（税込）　高校生以下／500円（税込）

EVENT ゲームメーカーも多数出展 ガレージキットのイベント「ワンダーフェスティバル'99冬」

2月7日（日）、東京ビッグサイトにおいて「ワンダーフェスティバル'99冬」が開催される。「ワンフェス」の名称で親しまれているこのイベント、中心になっているのはガレージキットの展示や販売だが、そのほかにもフリーマーケットやタレントのトークショウなど、内容はまさに盛りだくさん。ゲームやおもちゃメーカーなども多数出展し、グッズの展示、販売などを行っているのだ。今回は全部で250以上ものメーカーが参加を予定している。ゲーム関連の掘り出しものもあるかも!?

会　場　東京ビッグサイト　**日　時**　2月7日（日）10：00～17：00
入場料　2000円（税込・公式ガイドブック付）
問い合わせ先☎06-6909-5660（海洋堂／ワンダーフェスティバル実行委員会）

EVENT 金月真美のベストアルバム「From the Bests…」発売記念イベント実施！

2月5日（金）に金月真美さん初のベストアルバム「From the Bests…」がコナミ／キングレコードより3059円（税込）で発売されるのを記念して全国8ヵ所でイベントが開催される。チケットはアルバムを予約または購入された方に先着順で配布される。金月さんの魅惑のイベントを楽しもう。

⬅全15曲を収録。初回特典は12センチ・ピクチャーライブCD

日	開場時間	会　場	問い合わせ先☎
2月6日(土)	13:00	大阪府・堺市民会館	06-6643-5818（アニメイト阿倍野ベルタ店）
	17:00	兵庫県・ディスクピア三宮一番館ホール	078-231-2111（ディスクピア三宮一番館）
7日(日)	13:30	愛知県・東別院ホール	052-453-1322（アニメイト名古屋店）
11日(木)	13:30	福岡県・福岡市民会館	092-732-8070（アニメイト福岡天神店）
14日(日)	14:00	神奈川県・HMV横浜店	045-313-3101（HMV横浜店）
21日(日)	14:00	北海道・アポロスクエア	011-219-1223（アニメイト札幌店）
27日(土)	14:30	静岡県・百人劇場	03-3917-1234（アニメイト本部）
28日(日)	12:00 15:00	東京都・星光堂ホール	03-3579-5237（星光堂アニメディック編集室）

EVENT 栗林みえ4thシングル発売記念ツアー「Spring Impression'99～Vol.1～春になったら～」

栗林みえちゃんの最新シングル「春になったら」が2月5日（金）にキングレコードより1020円（税込）で発売される。卒業をテーマに、離れ離れになってしまう同級生への気持ちを歌った曲だ。初回限定封入特典はポケットカードだ。また、シングルの発売を記念してのイベントも実施される。みえちゃんファンは足を運んでみては。

日	時	場　所	問い合わせ先☎
2月4日(木)	18:30	神奈川県・新星堂ランドマーク横浜店	03-3945-2770※1
5日(金)	18:30	千葉県・新星堂カルチェ5柏店	
6日（土）	16:00	東京都・新宿西口NSビル大時計広場	
9日（火）	19:00	東京都・HMV新宿SOUTH店	03-5361-3060
11日（木）	16:30	福岡県・キャナルシティ博多 サンプラザステージ	097-751-4331※2
12日（金）	16:30	埼玉県・大宮 THE　NACK5 TOWN	048-647-0795
13日（土）	16:00	大阪府・HMV心斎橋店	06-6258-3900
14日（日）	15:00	愛知県・TOWER RECORDS 名古屋近鉄パッセ店	052-586-3155
21日（日）	16:30	北海道・TOWER RECORDS 札幌ピヴォ店	011-241-3851

問い合わせ先の※1はキングレコード東京第一支店、※2はキングレコード福岡支店です。そのほかは会場です。

EVENT 人気アイドルも多数ゲスト出演！ トレカイベント「アイドル&アニメカードフェスティバル'99」へ行こう

2月6日（土）、7日（日）の両日、トレカのイベント「アイドル&アニメカードフェスティバル'99」がニッポン放送主催により開催される。

⬅⬆アニメとアイドルのカードが集結

トレカの中でもひときわ人気の高いアニメ・ゲームキャラとアイドルカードを中心に行われるこのイベント、当日は各メーカーによる新作カードの展示や先行販売があるほか、優香さんや吉井怜さん、宮村優子さんといった人気アイドルや声優をゲストに招いてのステージイベントなども予定されている。もちろん、トレーディングコーナーも設けられ来場者同士によるトレカの交換も可能だ。

会　場　東京ビッグサイト　東4展示ホール
日　時　2月6日（土）、7日（日）10：00～18：00
入場料　前売券　900円（税込）　1000円（税込）
※前売券はチケットぴあなどの各種プレイガイドおよびGAMERS、こなみるく、フューチャービー店頭にて発売中。
問い合わせ先　☎03-3544-9636（アイドル&アニメカードフェスティバル事務局）

ステージイベント（予定）
●2月6日（土）　10：30宮村優子（写真）
11：30リミット　12：00三重野瞳
13：15東映アニメーション（桑島法子）
14：00優香、吉井怜　14：45リミット
15：00高橋美紀　16：00バンダイ（優香）
●2月7日（日）　10：30松本梨香
11：30夏樹リオ、長沢美樹　12：15リミット
12：30酒井彩名、大森玲子　14：00丹下桜
14：45バンダイ（酒井彩名、大森玲子）
15：30ミニスカポリス　16：15リミット

TOPIC 独創的なソフト作りを目指して…パナソニックワンダーテインメントが新ブランドを設立

『WEB MYSTERY　予知夢ヲ見ル猫』の発売を4月に控えているパナソニックワンダーテインメントだが、この度新たにエンタテイメント向けのブランドとして「TeamPwonder（チームピーワンダー）」を設立することになった。

「TeamPwonderは、当社の社名に冠している“wonder”（新しいものへの驚き）と、“Panasonic”の頭文字に、家庭用テレビゲーム用ソフトを中心とした、まったく新しい“エンタテインメント・ソフトビジネス”を創造する集団である“Team”を付けたものです。これからも独創的なエンタテインメント・ソフトの創造集団として一層精進していきますのでよろしくお願いします」（営業部／竹内倫）

とのこと。何とも頼もしい言葉だが、TeamPwonderの今後の展開が楽しみだ。

TOPIC あの名作シリーズがお買い得になった『ファルコムクラシックス　コレクション』

日本ファルコム往年の名作が楽しめる『ファルコムクラシックス』シリーズ（発売元：日本ビクター）の2作がひとつにパッケージ。『ファルコムクラシックス　コレクション』として6500円（税込）の廉価で発売される。しかも『Ⅱ』は音楽CDが付いた限定版だ。発売日は3月4日（木）。ちなみにこのソフトは、初回限定生産のみの取扱いだ。

⬆この2本がセットに。名作5タイトルがこんなに安く楽しめるなんて！

TOPIC 4代目Genkiイメージガールはホントに元気16歳、田中美帆ちゃん

超難関のオーディションを突破して4代目Genkiイメージガールの座を射止めたのは田中美帆ちゃん。サッカーとスキーが趣味という16歳。

「Genkiという名のとおり私は元気いっぱいです。イメージガールなんてやったことがないし、こんな私でいいのか不安でいっぱいですが、ドキ²ワク²楽しみです。がんばりますので、みなさんよろしくお願いします。Bye²。またね♡」

今後はイベントやCMなどに出演していく予定という彼女の活躍が楽しみ。そこで本誌では美帆ちゃんの特製テレカを5名にプレゼント。希望者はP137の応募のきまりを参照の上「美帆ちゃんテレカ係」まで。

⬆まずは春の東京ゲームショウでお披露目とのこと。彼女の笑顔に会えるなんて嬉しすぎる!!

REPORT ついに発売『セガラリー2』CMだってドリフトしまくりなのだ！

ついに発売された『セガラリー2』だが、テレビCMの方はご覧いただけただろうか。ブルドーザーや自転車が、実際のラリーよろしくドリフトするといった内容だが、このドリフトシーンを撮影するのがけっこう大変。なんとブルドーザーは大型クレーンで吊り上げてドリフトを演出したのだ。また、自転車もうまくドリフトができずに何度も撮影をやり直していたぞ。そんなスタッフの涙ぐましい努力の甲斐があってかCMは素晴らしいデキ。今度CMを見るときは注意してみてね。

⬆TBSの緑山スタジオで行われた収録。あのローソン通りが使われたのだ

⬆ブルドーザーに追いかけられる男。かわいそう

⬆自転車をドリフトさせるためにいろんなことを…。ご苦労様です

TOPIC 柔軟なボールさばきを披露 小野伸二がモーションキャプチャーを収録

先日、Jリーグ浦和レッズの小野伸二選手によるモーションキャプチャーの撮影が行われた。これは、セガのモーションライブラリの充実を図ってのもので、動きの美しさには定評があるとの理由から小野選手に白羽の矢が立ったのだ。当日小野選手はシュートやパスからリフティングまで、30種類近くのモーションを収録。勝手が違うにも拘わらず、普段と変わらない柔らかいボールさばきを披露したのだ。

なお、小野選手の動きはまずドリームキャストの『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！』で使われるとのことだ。

⬆今や日本の中盤を支える若き天才小野伸二。『サカつく』ではその小野選手の動きが見られる！

⬆見事なヘディング。話題になったクロスヒールも披露してくれた

東京・渋谷にもうすぐ「CLUB SEGA渋谷」がオープンする（渋谷区宇田川町28−6　マルハン パチンコタワー内／JR渋谷駅から徒歩8分）。「Cool and Future」をテーマコンセプトに、次世代の遊びを提供していくアミューズメント施設だ。オープン記念のイベントも盛りだくさん。2月5日（金）17：00〜18：00には、湯川元専務の名刺交換会＆トークショウがあるほか、カップル対抗マジカルトロッコアドベンチャーゲーム大会（2月6日・土、15：00〜と17：00〜の2回）や抽選券と引き換えに素敵な賞品があたる「オープン記念大抽選会」（2月5日、6日、7日の3日間で先着1000名）など目白押し。営業時間は10：00〜24：00まで（年中無休）。**問い合わせ先☎03-3780-2667（CLUB SEGA渋谷）**

Multi Media Guide

ゲーム関連を中心に、音楽や映像の期待作、話題作を紹介。ゲームとはまた一味違った世界に触れてみるのもいいかも。

サクラ大戦2ドラマCDシリーズ 青い鳥

●2月10日発売予定
●価格：3000円（税込）
●発売元：テイチク

『サクラ大戦』の花組がラジオドラマや舞台劇を披露するドラマCDシリーズもこの4作目でとうとう最終巻。本作のモチーフは「青い鳥」。メーテルリンクの名作も花組にかかるとどうなるか？　チルチル役のレニ（伊倉一恵さん）、ミチル役のアイリス（西原久美子さん）ら花組のメンバーが総出演しての最後のドラマCDは聴き応え十分だ。「レニがたくさんしゃべるのは珍しいのでドキドキです。レニとチルチルはキャラクタ的に近いので、すんなり演じることができました（伊倉）」「ゲーム中でレニと演じた〈青い鳥〉をCDドラマとして最初から最後まで演じられて感動です（西原）」とのこと。伊倉、西原コンビによるオリジナルテーマソング「希望」も収録されている。ピクチャーCD仕様だ。

⬆収録は和気あいあいで、笑いが絶えなかったとか

VISITOR VOL.2－遭遇－

●発売中
●価格：4500円（税別）
●発売元：パナソニック デジタル コンテンツ

ドリームキャストでのゲーム化の話もある、話題のフル3DCGフィギュアニメーションの第2作目。西暦2099年、地球に接近した謎の物体「カーリー」を迎え撃つ2人の派遣OLの活躍が描かれている。伊藤和典・脚本、高田明美・キャラクタデザインによる作品だ。ビデオとLDも同時発売（全3巻）。

ギャラクティックストーム～瞳の記憶～

●2月20日発売予定
●価格：2550円（税込）
●発売元：ZUNTATA RECORDS
●販売元：（株）SME・インターメディア

かつて業務用で人気を得た『ギャラクティックストーム』のフルアレンジアルバム。作曲を手がけたたOGR（ZUNTATA）と、堀内耕太郎氏がアレンジを担当している。

QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡 ドラムアルバム

●2月20日発売予定
●価格：2520円（税込）
●発売元：セルピュータ

ラジオ番組内で放送された全5話のドラマがCDになった。森次めぐみ（川村万理阿さん）によるオープニングテーマを収録。特典としてボーナストラックと完全脚本。

ZUNTATA RARE SELECTION Vol.5 Hot menu

●2月20日発売予定
●価格：2550円（税込）
●発売元：ZUNTATA RECORDS
●販売元：（株）SME・インターメディア

完全限定シリーズ第5弾はKaru.のオリジナル曲により構成されている。そのほか、今までCD未収録だった曲も多数収録。もちろん、ジャケットにはシリアルナンバーを印字。

だいなみっくぷれぜんと

希望者は下の応募のきまりを参照の上、今号のNEWS WAVEのコーナーで最も興味深かった記事名を添えて「D・P」係まで送ってください。

①Dreamcast カレンダー&貯金箱

提供／セガ

貯金箱でお金を貯めて、カレンダーで発売日を確認したらドリームキャストのソフトを手に入れよう。

②『サクラ大戦 帝撃グラフ』ポスター

ミニゲームや設定資料集など、ファンにはこたえられない1本。そのポスターを5名に。コレクションアイテムとして欠かせない!?

提供／レッドカンパニー

③『6インチ まいだーりん』カレンダーポスター&クリアファイル

提供／キッド

小さな人形たちとの恋愛を綴った本作の、カレンダーポスターとクリアファイルをセットで10名に。

④『Girl Doll Toy』ソフト&卓上カレンダー

提供／ザウス

アンドロイドとの恋を育むアドベンチャー。そのソフトと卓上カレンダーをセットで2名にプレゼント。

応募のきまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌綴じ込みハガキに、郵便番号、住所、氏名（ふりがなも）、年齢、電話番号、賞品に番号がある場合はほしい賞品の番号と名称を記入のうえ、右記のあて先まで。それぞれのプレゼントの係を明記するのをお忘れなく。締め切りは2月12日必着。当選者は№7にて発表します。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、ひとつの賞品に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

〒136-8603
東京都江東区新木場1-6-26
TIMドリームキャストFAN編集部
「2月12日号○○○○」係

人気ソフトの最新情報をキャッチ！

期待作 最新状況Report

※情報は1月20日現在のものです。

DC シェンムー～莎木～

開発状況 ？%

●発売予定日：今春
●発売元：セガ

制作発表会にきてくれてありがとう！
五大都市の制作発表会も終わり、最終的に3万人の方々にゲームの画面を見ていただきましたが、いかがでしたか？『シェンムー』の新情報もこれから出していきますので注目してて下さいね。（AM2研パブ／笠原淳）

DC パワーストーン

開発状況 100%

●発売予定日：2月25日
●発売元：カプコン

何でもできる!! 総天然色立体冒険活劇!!
CAPCOMのDCソフト第1弾、それが冒険活劇『パワーストーン』!! 2月初旬にNAOMIで登場。そして2・25にDCで発売です。なんと4月には、TBSにてアニメもスタート！ 乞うご期待！（パブリシティチーム／芥川貴子）

DC MARVEL VS. CAPCOM

開発状況 95%

●発売予定日：3月25日
●発売元：カプコン

MARVELとCAPCOMが激突!!
究極のタッグマッチ、究極のヒーローバトルが今始まる!! 『VS.～』シリーズ最新作にして最高峰『MARVEL VS. CAPCOM』、早くもこの3月Dreamcastに登場します！（パブリシティチーム／芥川貴子）

DC バギーヒート

開発状況 50%

●発売日：発売予定日：4月1日
●発売元：CSK総合研究所（CRI）

親切・丁寧！ やさしく教習
もう、ご存知かもしれませんが、CRIの2タイトルでシェイプUPガールズの梶原真弓さんが声優デビューすることになりました。意外なトコロにも登場するので乞うご期待！（AP開発部／幅朝徳）

DC ELEMENTAL GIMMICK GEAR

開発状況 70%

●発売予定日：4月
●発売元：ハドソン

記事では表現しきれない細部もお楽しみに
メイン部分以外にいくつも「隠し」要素を盛り込みました。重箱の隅をつつくようにお楽しみいただける日に向けて、現在最後の調整中です。雪解けの頃、お目にかかりましょう。（和〈開発〉／丹野）

DC WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫

開発状況 75%

●発売予定日：4月
●発売元：パナソニックワンダーテインメント

インターネット画面に展開する未体験の恐怖
ゲームはWEBと現実の2つを軸に展開。擬似インターネットとはいえ、ホームページの種類や数は豊富で感覚は本物さながらです！ 現実側は実写映像を中心に構成された「大型ミステリー」です。ご期待下さい!!（営業部／橋本）

DC 蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン

開発状況 40%

●発売予定日：未定
●発売元：パンサーソフトウエア

制作快調！
前回お見せしたゲーム画面はいかがでしたでしょうか。スタッフ一同正月休みも返上して開発しておりますので、今後の新情報もお見逃しなく。（営業部／山崎）

DC Marionette Handler

開発状況 30%

●発売予定日：未定
●発売元：マイクロネット

プログラミングロボット対戦
1月29日リリースの当社開発「3Dアトリエ2.5バージョン」でのグラフィック制作は快調！かっこいいマリオネットがガンガン生み出されています。期待していてください。ホームページも始めました（※1）。（開発部／小澤）

SS フレンズ～青春の輝き～

開発状況 99.99%

●発売予定日：4月8日
●発売元：NECインターチャネル

祝？ 発売日決定。4月8日（大安）です。
大変長らくお待たせ致しました。遂にこの日が来ましたね。長い間作り込まれただけあってゲーム性やクオリティの高さは当然保証付き。ぜひ1人でも多くの人達に見て（遊んで）ほしいです。（広報／山崎）

SS With You～みつめていたい～

開発状況 40%

●発売予定日：未定
●発売元：NECインターチャネル

サブタイトル～みつめていたい～も覚えてね。
主役となる主人公と初恋の相手そして幼馴染。それぞれの「絆」がテーマとなるこの作品。自分の気持ちに正直に進めて欲しいですね。しかし、"二兎を追う物一兎も得ず"実生活でも言えてます。（広報／山崎）

SS ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション

開発状況 100%

●発売予定日：3月4日
●発売元：カプコン

名作アクション、2in1でこの3月登場！
あの冒険の旅が再び今、はじまる!! RPG&アクションの金字塔『D&D®コレクション』、ついにこの99年3月4日、シリーズ2作を1本にまとめて登場。待っててくれた人に感謝を込めて…。（パブリシティチーム／芥川貴子）

SS ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩

開発状況 80%

●発売予定日：今春
●発売元：コナミ

いよいよシリーズ最終章！
開発真っ最中。卒業シーズンの発売を目指してスタッフは今、大詰め作業に入っています。ちょっとせつないストーリーで、涙グチュグチュになりそうです。期待は裏切りませんよ！（プロモーション企画部／関口陽子）

※『WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫』の画面はゲームの実写部分の撮影風景です。　（※1）ホームページのアドレスはhttp://micronetclub.co.jp/new_homepage/game/mh/mh_main.htmです。

コレさえあれば発売日は一目瞭然 DREAMCAST SEGA SATURN 新作発売カレンダー

DREAMCAST

発売予定日	ソフト名	メーカー名	予定価格(税別)
●1月			
28日	セガ ラリー2	セガ	5800円
	レーシングコントローラ【周辺機器】	セガ	5800円
●2月			
12日	ドリームキャストFAN No. 5 2月26日号発売		
25日	パワーストーン	カプコン	5800円
	ポップンミュージック	コナミ	4800円
	ポップンミュージック特製コントローラー【周辺機器】	コナミ	4990円
●3月			
4日	麻雀大会ⅡSpecial	コーエー	6800円
	ぷよぷよ〜ん	コンパイル	5800円
	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CSK総合研究所（CRI）	5800円
	サイキックフォース2012	タイトー	5800円
	ぷるぷるぱっく【周辺機器】	セガ	1800円
11日	モナコ・グランプリ・レーシング・シミュレーション2	Ubiソフト	5800円
	リアルサウンド〜風のリグレット〜	ワープ	4800円
18日	デジタル競馬新聞 マイトラックマン	ショウエイシステム	6800円
	北へ。 White Illumination	ハドソン	5800円
25日	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン	5800円
	三國志Ⅵ	コーエー	9800円
	信長の野望・将星録withパワーアップキット	コーエー	9800円
	SUPERSPEED RACING	セガ	5800円
	BLUE STINGER	セガ	5800円
未定	ガメラドリームバトル（仮称）【ビジュアルメモリ】	セガ	2980円
●4月以降			
4月1日	バギーヒート	CSK総合研究所（CRI）	5800円
4月上旬	WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫	パナソニックワンダーテインメント(Team Pwonder)	6800円
4月未定	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	ハドソン	5800円
5月未定	SD飛龍の拳伝説EX	カルチャーブレーン	5800円
	ドリームキャスト徹萬（仮称）	naxat	未定
6月10日	クライマックス ランダーズ	セガ	5800円
8月未定	飛龍の拳列伝	カルチャーブレーン	5800円
12月未定	紫炎龍2（仮称）	童	未定
	ダイナマイトロボ2000（仮称）	童	未定
2000年1月	サンライズ英雄譚（仮称）	サンライズインタラクティブ	未定
● 発売日未定			
今春	ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮称）	SNK	未定
	Get Bass	セガ	未定
	シェンムー〜莎木〜	セガ	未定
	プロ野球チームをつくろう!	セガ	未定
	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	パンサーソフトウェア	未定
	Littledream	パンサーソフトウェア	未定
	シーマン〜禁断のペット〜	ビバリウム	未定
	FRAME GRIDE	フロム・ソフトウェア	未定
	Speed Busters	Ubiソフト	未定
	釣りコントローラ（仮称）【周辺機器】	セガ	未定
	レッドラインレーサー	イマジニア	未定
初夏	あつまれ！ぐるぐる温泉	セガ	未定
今夏	七つの秘館 戦慄の微笑	コーエー	6800円
今秋	デジタル競馬新聞 マイトラックマン2	ショウエイシステム	6800円
	エンターテイメントGOLF（仮称）	ボトムアップ	未定
	大相撲（仮称）	ボトムアップ	未定
99年未定	ベルセルク	アスキー	未定
	魔剣X	アトラス	未定
	COOL BOARDERS（仮称）	ウエップシステム	未定
	クラック2	SIEG	未定
	虹色天使	ジャパンコーポレーション	未定
	アキハバラ電脳組パタPies!	セガ	未定

発売予定日	ソフト名	メーカー名	予定価格(税別)
99年未定	GEIST FORCE	セガ	5800円
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	未定
	ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 IN 日本武道館〜	セガ	未定
	ちょーハマるゴルフ	セガ	5800円
	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	未定
	はるかぜ戦隊Vフォース〜翼の向こうに〜	ビングキッズ	未定
	RAYMAN2（仮称）	Ubiソフト	未定
	Dの食卓2	ワープ	5800円
発売日未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定
	モンスターブリード	NECインターチャネル	未定
	リング（仮称）	角川書店 アスミック・エース エンタテインメント	未定
	BIOHAZARD−CODE：Veronica−	カプコン	未定
	グランディア2	ゲーム アーツ	未定
	鄭問之三國誌	ゲーム アーツ	未定
	フライトシューティング（仮称）	コナミ	未定
	Dream Flyer【通信ソフト】	コラボ	未定
	CARRIER	ジャレコ	未定
	Warrz ワーズ	ショウエイシステム	未定
	Brave Knights（仮称）	パンサーソフトウェア	未定
	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	未定
	F-1ゲーム（仮称）	ビデオシステム	未定
	Marionette Handler	マイクロネット	未定
	マイクデバイス（仮称）【周辺機器】	セガ	未定

SEGA SATURN

発売予定日	ソフト名	メーカー名	予定価格(税別)
●2月			
4日	ロックマン8（サターンコレクション）	カプコン	2800円
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!（サターンコレクション）	セガ	2800円
	テクストート・ルド〜アルカナ戦記〜（サターンコレクション）	バイ	2800円
18日	悠久幻想曲ensemble2	メディアワークス	3800円
25日	DEVICEREIGN	メディアワークス	5800円
●3月以降			
3月4日	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン	5800円
	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション（4メガRAM同梱版）	カプコン	7800円
	ファルコムクラシックス コレクション	日本ビクター	6500円
3月11日	THE HOUSE OF THE DEAD（サターンコレクション）	セガ	2800円
	プロ野球 グレイテストナイン'98（サターンコレクション）	セガ	2800円
3月18日	KISSより…	キッド	6800円
	KISSより…（初回限定版）	キッド	7800円
	スーチーパイ シークレットアルバム	ジャレコ	4800円
3月未定	プロ指南麻雀「兵」	カルチャーブレーン	5800円
4月8日	フレンズ〜青春の輝き〜	NECインターチャネル	7200円
4月未定	涼子のおしゃべりルーム	データム・ポリスター	5800円
● 発売日未定			
今春	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）（仮称）	A.D.M	未定
	THE RUINS（ルーインズ）（仮称）	A.D.M	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3〜旅立ちの詩〜	コナミ	未定
	モニカの城	パイオニアLDC	6800円
	ミレニアムファイア	バンダイ	5800円
99年未定	ソニック3Dフリッキーアイランド	セガ	3800円
発売日未定	ダービースタリオン	アスキー	6800円
	英雄降臨〜THE SEVEN HEROES & CINDERELLA〜	アルファ・オメガソフト	未定
	制服〜ハイスクールカウントダウン〜	アローマ（ユーメディア）	未定
	With You〜みつめていたい〜	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー ホーリーダガー	NECインターチャネル	6800円
	ワーズ・ワース	エルフ	未定
	コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜	コナミ	未定
	アドヴァンスト V.G.2	テイジイエル（TGL）	5800円
	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	徳間書店／インターメディア・カンパニー	未定
	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	徳間書店／インターメディア・カンパニー	未定
	レクイエム（仮称）	日本アートメディア	未定
	インデペンデンスデイ	フォックスインタラクティブ	未定
	ピラミッドの謎〜アンク2〜	レイ	未定
	スタートリング・オデッセイⅠ ブルー・エボリューション	レイ・フォース	未定
	スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争	レイ・フォース	未定
	スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦	レイ・フォース	未定
	リアルサウンド2〜霧のオルゴール〜	ワープ	5800円

注：ソフトもしくは機器名の文字が赤字で書かれているものは今号で初登場したもの、青字で書かれているものは、発売日もしくはタイトル名に変更があったものです。

THE NEXT NOTICE & INFORMATION

ドリームキャストFAN 次号No.5は

2月12日(金)発売予定

NOW MAKING

通信対戦で勝つ!!『セガラリー2』濃密攻略で全国レベルのドライビングテクを身につけろ!!『シェンムー』『北へ。』など春の話題作続報に加え、気になっていたあのタイトルも、いよいよ本格始動の予感が!!

ご質問お問い合わせ

読者の皆様からのお問い合わせは、休日をのぞく月曜日から金曜日の、午後4時から7時までの間、下の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

●記事に関するご質問は ☎03-5569-6233 ●広告掲載に関するお問い合わせは ☎03-5569-6215

本誌スペック表の見方

❶対応機種：DCはドリームキャスト、SSはセガサターン。❷発売予定日 ❸メーカー希望の販売予価（税別）。❹発売元：発売元のメーカー名。カッコ内はブランド名。❺開発元：公式発表された開発元のメーカー名。明らかにされていない場合は未発表と明記。❻ジャンル：編集部で判断したソフトの区分。❼対象年齢：メーカーが指定する推奨年齢。❽ディスク枚数：SSの場合、同梱されているCD枚数。DCの場合、同梱されているGD枚数を明記。❾複数プレイ：同時または交代でプレイできる最大人数。❿データセーブ：セーブ機能がある場合、セーブに必要なブロック数とその内容。ただしDCの場合はビジュアルメモリが必要。⓫対応周辺機器等：ソフトに独自対応している周辺機器。DCの場合は、セーブ以外の対応があるビジュアルメモリ、また内蔵モデムを使う機能がある場合も明記。⓬現在の開発状況：メーカーの判断によるソフトの開発状況をパーセントで明記。カッコ内は確認を行った時期。

❶DC	❷3月25日発売予定 ❸5800円（税別）
発売元	❹セガ
開発元	❺クライマックス
ジャンル	❻アドベンチャー
対象年齢	❼全年齢
ディスク枚数	❽1枚
複数プレイ	❾2人同時
データセーブ	❿39・プレイデータ
対応周辺機器等	⓫ぷるぷるぱっく
現在の開発状況	⓬60%（1月21日現在）

〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー ●発行人／山森尚 ●編集人／高島寿洋 ●副編集長／加藤政樹 ●編集委員／村田憲生 〈編集〉●スタッフ／荒田茂樹・五十嵐達雄・伊藤博充・児玉守・寺崎宏之・山口康弘 ●アシスタント／青木智彦・井上淳・梅木克也・刈屋幸治・田中雅邦・古屋陽一・松本亮・平岡祐輔 〈情報企画部〉●マネージャー／福成雅英 ●スタッフ／佐藤大作・豊田恵 ●アシスタント／石井暁子・千葉友浩 〈販売部〉●マネージャー／大野浩志 ●スタッフ／吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃 〈広告部〉●マネージャー／本間彰 ●スタッフ／加藤千香子・駒形友美・長倉明・羽迫新一 〈企画室〉●サブマネージャー／工藤克俊 〈NCC〉●マネージャー／島宮美幸 ●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美 ●スタッフ／工藤一樹・山内恵美 ●アシスタント／岩田麻記子・佐々木真也・森田智子 〈DTP〉●スタッフ／小出貴美子・中村正吾 ●アシスタント／五十嵐恭子・石動太一・大久寿之・佐藤祥子・高瀬美恵子・西原孝治・三橋裕二・渡辺春奈 〈デザイン〉●AD／鈴木俊明（マッシュアイランド） ●スタッフ／今村奈緒美・梅内幸子 ●アシスタント／佐久間弘子 〈協力〉●校閲／笠原紀彦・高島一仁 ●写真／守屋貴章 ●編集／牛山雅彦・大野哲次・村上周 ●デザイン協力／川田博・有限会社デザイラ・有限会社フリーウェイ・リーフ ●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・栗崎雅彦・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・株式会社ワードポップ ●印刷／凸版印刷株式会社

AD(広告)INDEX

GAME INDEX

〈ドリームキャスト〉

〈セガサターン〉

〈業務用〉

七つの秘館

謎ベンチャーゲーム

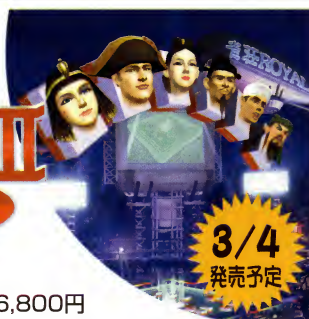
2台のコントローラが謎と冒険の扉を開く。豪華キャストがゆるやかに奏でる、愛と恐怖のメロディ——!

キャラクターデザイン:上條淳士/音楽:宮川 泰/声の出演:國府田マリ子・緑川 光 ほか　今夏発売予定 Dreamcast版・予価:6,800円

しゃべる、怒る、笑う、驚く!
最強麻雀ついに登場

麻雀大会II Special

3/4 発売予定

●Dreamcast版・価格:6,800円

コーエーの最新情報をお知らせしています。
テレホンサービス
TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用) TEL.045-561-1100(パソコン専用)
ホームページ http://www.koei.co.jp/

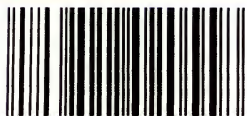
■"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。

このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

NO RESALE

株式会社

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

ドリームキャストFAN
1999年2月12日号 No.4
平成11年2月12日発行 第11巻第4号(通巻146号) 第3種郵便物認可
発行人 山森 尚
編集人 高島寿洋
発行所 株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー
〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6233
編集☎03(5569)6223 広告☎03(5569)6215 販売☎03(5569)6216
特別定価550円 本体524円
T1126822020558

印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 26822-2/12